

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出願年月日

Date of Application:

2000年 9月30日

出願番号

Application Number:

特願2000-338311

出願人

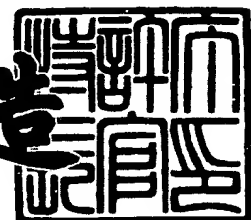
Applicant(s):

株式会社セガ

2001年11月16日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2001-3101147

【書類名】 特許願

【整理番号】 S007P3P034

【あて先】 特許庁長官殿

【発明者】

【住所又は居所】 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ・エンタープライゼス内

【氏名】 伊藤 良弘

【発明者】

【住所又は居所】 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ・エンタープライゼス内

【氏名】 増子 寿壮

【発明者】

【住所又は居所】 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ・エンタープライゼス内

【氏名】 山田 彰彦

【発明者】

【住所又は居所】 東京都大田区東糀谷2-12-14 株式会社ワウ エンターテイメント内

【氏名】 青 雅之

【特許出願人】

【識別番号】 000132471

【氏名又は名称】 株式会社セガ・エンタープライゼス

【代理人】

【識別番号】 100079108

【弁理士】

【氏名又は名称】 稲葉 良幸

【代理人】

【識別番号】 100080953

【弁理士】

【氏名又は名称】 田中 克郎

【代理人】

【識別番号】 100093861

【弁理士】

【氏名又は名称】 大賀 眞司

【先の出願に基づく優先権主張】

【出願番号】 特願2000-108762

【出願日】 平成12年 4月10日

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 011903

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9706518

【書類名】 明細書

【発明の名称】 サービスチケット発行システムおよびサービスチケット発行サービス

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ユーザが通信端末を用いて通信回線を介してダウンロードし得るデータに識別指標を含み、このデータをサービスチケットとして取り扱うサービスチケット発行システム。

【請求項 2】 通信端末はあらかじめ特定されており、この通信端末は同一データを重複してダウンロードすることを禁止することを特徴とする請求項 1 に記載のサービスチケット発行システム。

【請求項 3】 通信端末は識別指標を生成し得ることを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のサービスチケット発行システム。

【請求項 4】 通信端末はゲーム装置であり、データはこのゲーム装置上で実行し得るゲームであることを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載のサービスチケット発行システム。

【請求項 5】 サービスチケットの価値は、データダウンロードの状況その他の条件によって変化することを特徴とする請求項 4 に記載のサービスチケット発行システム。

【請求項 6】 サービスチケットには有効期間が設定されていることを特徴とする請求項 1 乃至 5 のいずれか 1 項に記載のサービスチケット発行システム。

【請求項 7】 サービスチケットとしてのデータを保持し得る担体が特定されていることを特徴とする請求項 1 乃至 6 のいずれか 1 項に記載のサービスチケット発行システム。

【請求項 8】 サービスチケットに対してサービスを提供するサービス提供者が特定されていることを特徴とする請求項 1 乃至 7 のいずれか 1 項に記載のサービスチケット発行システム。

【請求項 9】 サービス提供者は担体を接続し得る機器を備えていることを特徴とする請求項 8 に記載のサービスチケット発行システム。

【請求項 10】 担体はサービスチケットを示すバーコードを表示し、機器はこ

のバーコードを読み取るバーコードリーダーを備えることを特徴とする請求項 9 または 1 0 に記載のサービスチケット発行システム。

【請求項 1 1】 機器は識別標識を識別し得ることを特徴とする請求項 9 乃至 1 0 のいずれか 1 項に記載のサービスチケット発行システム。

【請求項 1 2】 機器はゲーム装置であることを特徴とする請求項 9 または 1 1 に記載のサービスチケット発行システム。

【請求項 1 3】 ユーザが通信端末を用いて通信回線を介してダウンロードし得るデータに識別指標を含み、このデータをサービスチケットとして取り扱うサービスチケット発行サービス。

【請求項 1 4】 通信端末はあらかじめ特定されており、この通信端末は同一データを重複してダウンロードすることを禁止することを特徴とする請求項 1 3 に記載のサービスチケット発行サービス。

【請求項 1 5】 通信端末は識別指標を生成し得ることを特徴とする請求項 1 3 または 1 4 に記載のサービスチケット発行サービス。

【請求項 1 6】 通信端末はゲーム装置であり、データはこのゲーム装置上で実行し得るゲームであることを特徴とする請求項 1 3 乃至 1 5 のいずれか 1 項に記載のサービスチケット発行サービス。

【請求項 1 7】 サービスチケットの価値は、データダウンロードの状況その他の条件によって変化することを特徴とする請求項 1 6 に記載のサービスチケット発行サービス。

【請求項 1 8】 サービスチケットには有効期間が設定されていることを特徴とする請求項 1 3 乃至 1 7 のいずれか 1 項に記載のサービスチケット発行サービス。

【請求項 1 9】 サービスチケットとしてのデータを保持し得る担体が特定されていることを特徴とする請求項 1 3 乃至 1 8 のいずれか 1 項に記載のサービスチケット発行サービス。

【請求項 2 0】 サービスチケットに対してサービスを提供するサービス提供者が特定されていることを特徴とする請求項 1 3 乃至 1 9 のいずれか 1 項に記載のサービスチケット発行サービス。

【請求項 2 1】 サービス提供者は担体を接続し得る機器を備えていることを特徴とする請求項 2 0 に記載のサービスチケット発行サービス。

【請求項 2 2】 担体はサービスチケットを示すバーコードを表示し、機器はこのバーコードを読み取るバーコードリーダを備えることを特徴とする請求項 2 0 または 2 1 に記載のサービスチケット発行サービス。

【請求項 2 3】 機器は識別標識を識別し得ることを特徴とする請求項 2 1 または 2 2 のいずれか 1 項に記載のサービスチケット発行サービス。

【請求項 2 4】 機器はゲーム装置であることを特徴とする請求項 2 1 乃至 2 3 のいずれか 1 項に記載のサービスチケット発行サービス。

【請求項 2 5】 サービス提供者がユーザ情報を管理し、ユーザの要求するコンテンツを配信するサーバーと、

前記コンテンツを記憶する記憶手段と、前記コンテンツに含まれる画像データから画面上に画像を表示する表示手段とを備えた情報処理端末と、

前記情報処理端末に記憶された前記コンテンツに含まれるユーザデータを読み、前記サーバー内のユーザデータと照合する照合手段と、

前記照合によって、適正なユーザを判断する判断手段と、

前記判断手段によって適正なユーザであることが認証された場合、前記ユーザに所定のサービスをする提供する手段と、

前記サービスの終了確認後に前記サーバーにサービス完了情報を送信する送信手段と、前記情報処理端末内のサービスの終了した前記コンテンツを削除する手段とを備えたサービス提供端末と、

によって構成され、前記ユーザは前記情報処理端末を前記サービス提供端末が備えてあるサービス施設に持参し、前記サービス提供端末が前記情報処理端末に記憶されている前記コンテンツに応じたサービスを前記ユーザに提供するサービス方法。

【請求項 2 6】 通信端末を利用してユーザの個人情報をサーバーに登録し、所定のサービスを提供するシステムにおいて、

前記サーバーは、ユーザの個人情報から所定のサービス内容を特定し、暗号化したバーコードを作成する手段と、前記バーコードを含む画像データを前記ユー

ザへ配信する手段と、

を有し、

前記通信端末は、配信された前記画像データを記憶する記憶手段と、前記画像データを表示する表示手段とを有し、

ユーザが、バーコードを有する情報処理端末を備えたサービス提供施設にて、前記通信端末の前記表示手段に表示される前記画像データに含まれるバーコードを前記バーコードリーダーで前記情報処理端末に読み取らせ、前記情報処理端末は前記バーコードから所定のユーザとサービス内容を認識して、前記サービス内容に応じたサービスを提供する処理をし、前記サービスによって発生した新たな個人情報をも前記サーバーへ送信して、前記ユーザの個人情報を更新し、次の配信時にサービス内容に反映させるようにしたサービス提供システム。

【請求項 2 7】 通信端末を利用してユーザの個人情報をサーバーに登録し、所定のサービスを提供するシステムにおいて、

前記サーバーには複数の製品に応じた所定の情報を登録しておき、

ユーザが、それぞれにバーコード表示される複数の製品と、前記バーコードを読み取ってサーバーへ送信可能なバーコードリーダーとを備えたサービス提供施設にて、

前記製品の中から選択した製品に表示されるバーコードを、前記バーコードリーダーで読み取って前記サーバーへ送信し、

前記サーバーは、送信された前記バーコードに基づいて、登録されている製品の中から所定の製品を特定し、この製品に関する所定のサービス内容を暗号化したバーコードを作成して、前記バーコードを含む画像データを前記ユーザへ送信する、請求項 2 6 に記載のサービス提供システム。

【請求項 2 8】 請求項 1 乃至請求項 1 2 のいずれか一項に記載のサービスチケット発行システムにおいてデータのダウンロードをコンピュータに実行させるプログラムが格納されたことを特徴とする機械読み取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明はサービスチケット発行システムおよびサービスチケット発行サービスに関する。

【 0 0 0 2 】

【従来の技術】

インターネットの普及により種々の新たなサービスが開発され、例えば飲食店やレジャー施設等のサービス業界では、ホームページをプリントアウトしたものをサービスチケットとして取扱うサービスを行っている。このようなサービスチケットの発行はプリンタを接続し得る通信端末が前提となっており、適用範囲が限定される。

【 0 0 0 3 】

【発明が解決しようとする課題】

本発明はこのような背景のもとに創案されたもので、より広範囲の通信端末を適用し得るサービスチケット発行システムおよびサービスチケットサービスを提供することを目的とする。

【 0 0 0 4 】

【課題を解決するための手段】

本発明に係るサービスチケット発行システムおよびサービスチケット発行サービスは、ユーザが通信端末を用いて通信回線を介してダウンロードし得るデータに識別指標を含み、このデータをサービスチケットとして取り扱うので、多様な通信端末を使用し得る。

【 0 0 0 5 】

本発明において、通信端末をあらかじめ特定し、この通信端末は同一データを重複してダウンロードすることを禁止してもよい。また通信端末は識別指標を生成してもよい。これによって不正なサービスチケット使用を防止でき、また通信端末の販売促進に貢献し得る。

【 0 0 0 6 】

本発明において、通信端末をゲーム装置とし、データをこのゲーム装置上で実行し得るゲームとし、またサービスチケットの価値を種々変化させてもよい。例えばサービスチケットの価値をデータ供給側でランダムに設定し、ユーザの登録

条件（性別、住所、アクセス回数）によって、あるいはゲームの成果に応じて変化させてもよい。これによってユーザはゲームやくじ引きの感覚を楽しみつつでサービスチケットの恩恵に浴することができる。さらにサービスチケットに有効期間を設けることにより、無駄なクーポンの蓄積が防止され、またユーザの使用意欲を促進し得る。

【 0 0 0 7 】

本発明において、サービスチケットとしてのデータを保持し得る担体を特定し、またサービスチケットに対してサービスを提供するサービス提供者を特定し、またサービス提供者は担体を接続し得る機器、例えばゲーム装置を備え、機器は識別標識を識別し得るものであってもよい。これによってサービスチケットの適正使用が保証され、サービス提供者の集客に貢献し得る。さらに担体はクーポンを示すバーコードを表示し、機器はバーコードを備えてもよい。これによって広く利用されているバーコードシステムの活用が可能になる。

【 0 0 0 8 】

本発明に係るサービス方法は、サービス提供者がユーザ情報を管理し、ユーザの要求するコンテンツを配信するサーバーと、前記コンテンツを記憶する記憶手段と、前記コンテンツに含まれる画像データから画面上に画像を表示する表示手段とを備えた情報処理端末と、前記情報処理端末に記憶された前記コンテンツに含まれるユーザデータを読み、前記サーバー内のユーザデータと照合する照合手段と、前記照合によって、適正なユーザを判断する判断手段と、前記判断手段によって適正なユーザであることが認証された場合、前記ユーザに所定のサービスをする提供手段と、前記サービスの終了確認後に前記サーバーにサービス完了情報を送信する送信手段と、前記情報処理端末内のサービスの終了した前記コンテンツを削除する手段とを備えたサービス提供端末とによって構成され、前記ユーザは前記情報処理端末を前記サービス提供端末が備えてあるサービス施設に持参し、前記サービス提供端末が前記情報処理端末に記憶されている前記コンテンツに応じたサービスを前記ユーザに提供する。これによって適正なサービス提供が行われる。

【 0 0 0 9 】

本発明は、通信端末を利用してユーザの個人情報をサーバーに登録し、所定のサービスを提供するサービス提供システムにおいて、前記サーバーは、ユーザの個人情報から所定のサービス内容を特定し、暗号化したバーコードを作成する手段と、前記バーコードを含む画像データを前記ユーザへ配信する手段とを有し、前記通信端末は、配信された前記画像データを記憶する記憶手段と、前記画像データを表示する表示手段とを有し、ユーザが、バーコードを有する情報処理端末を備えたサービス提供施設にて、前記通信端末の前記表示手段に表示される前記画像データに含まれるバーコードを前記バーコードリーダーで前記情報処理端末に読み取らせ、前記情報処理端末は前記バーコードから所定のユーザとサービス内容を認識して、前記サービス内容に応じたサービスを提供する処理をし、前記サービスによって発生した新たな個人情報を前記サーバーへ送信して、前記ユーザの個人情報を更新し、次の配信時にサービス内容に反映させる。これによってバーコードを活用しつつ、個々のユーザ独自の最適なサービスを提供し得る。

【 0 0 1 0 】

さらに本発明に係るサービス提供システムにおいて、前記サーバーには複数の製品に応じた所定の情報を登録しておき、ユーザが、それぞれにバーコード表示される複数の製品と、前記バーコードを読み取ってサーバーへ送信可能なバーコードリーダーとを備えたサービス提供施設にて、前記製品の中から選択した製品に表示されるバーコードを、前記バーコードリーダーで読み取って前記サーバーへ送信し、前記サーバーは、送信された前記バーコードに基づいて、登録されている製品の中から所定の製品を特定し、この製品に関する所定のサービス内容を暗号化したバーコードを作成して、前記バーコードを含む画像データを前記ユーザへ送信する。これによってユーザの購買状況をリアルタイムで把握しつつ、最適なサービスを提供し得る。

【 0 0 1 1 】

さらに本発明は、サービスチケットのダウンロードをコンピュータに実行させるプログラムが格納されたことを特徴とする機械読み取り可能な記録媒体である。ここで「記録媒体」とは、何等かの物理的手段により情報（主にデジタルデータ、プログラム）が記録されているものであって、コンピュータ、専用プロセッ

サ等の処理装置に所定の機能を行わせることができるものである。要するに、何等かの手段でもってコンピュータにプログラムをダウンロードし、所定の機能を実行させるものであればよい。例えば、フレキシブルディスク、固定ディスク、磁気テープ、光磁気ディスク、CD、CD-ROM、CD-R、DVD-RAM、DVD-ROM、DVD-R、PD、MD、DCC、ROMカートリッジ、バッテリーバックアップ付きのRAMメモリカートリッジ、フラッシュメモリカートリッジ、不揮発性RAMカートリッジ等を含む。有線または無線の通信回線（公衆回線、データ専用線、衛星回線等）を介してホストコンピュータからデータの転送を受ける場合を含むものとする。いわゆるインターネットもここにいう記録媒体に含まれる。

【 0 0 1 2 】

【発明の実施の形態】

〔第1実施形態〕

次に、本発明の好適な第1実施形態を、図面を参照して説明する。

【 0 0 1 3 】

〔通信端末〕

図1は、サービスチケット発行システムおよびサービスチケット発行サービスのための通信端末のブロック図であり、この通信端末はゲーム装置として構成されている。

【 0 0 1 4 】

ここにサービスチケットは、チケット、クーポン、割引券、優待券、利用回数スタンプ、その他サービス内容に影響を与えるあらゆる指標を含む概念である。

【 0 0 1 5 】

ゲーム装置100は、ゲームプログラムやデータ（映像・音楽データも含む）が格納されたプログラムデータ記憶装置または記憶媒体（光ディスクおよび光ディスクドライブ等も含む）101と、ゲームプログラムの実行や全体システムの制御および画像表示のための座標計算等を行うCPU102と、CPU102が処理を行うのに必要なプログラムやデータが格納されるシステムメモリ103と、ゲーム装置100を起動するときに必要なプログラムやデータが格納されてい

るBOOTROM104と、ゲーム装置100の各ブロックや外部に接続される機器とのプログラムやデータの流れを制御するバスアービタ105とを備え、これらはバス（図示せず。）に接続されている。

【0016】

バスにはレンダリングプロセッサ106が接続され、プログラムデータ記憶装置または記憶媒体101から読み出した映像（ムービ）データや、遊戯者の操作やゲーム進行に応じたて生成すべき画像は、レンダリングプロセッサ106によってディスプレイモニタ110に表示される。レンダリングプロセッサ106が画像生成を行うのに必要なグラフィックデータ等はグラフィックメモリ107に格納されている。

【0017】

バスにはサウンドプロセッサ108が接続され、プログラムデータ記憶装置または記憶媒体101から読み出した音楽データや、遊戯者の操作やゲーム進行に応じて生成すべき効果音や音声は、サウンドプロセッサ108によってスピーカ111から出力される。サウンドプロセッサ108が効果音や音声を生成するために必要なサウンドデータ等はサウンドメモリ109に格納される。

【0018】

ゲーム装置100にはモデム112が接続され、電話回線（図示せず。）を通じて、他のゲーム装置100やネットワークサーバーと通信を行い得る。さらにゲーム装置100にはゲームの途中経過の情報やモデムを通じて入出力されるプログラムデータを記録しておくバックアップメモリ113（ディスク記憶媒体や記憶装置も含まれる）と、操作者の操作に従ってゲーム装置100および外部に接続される機器（図示せず。）を制御するための情報をゲーム装置100に入力するコントローラ114が接続されている。

【0019】

バックアップメモリ113は、モデム112からゲーム装置100に取り込まれた種々のデータを格納でき、サービスチケット発行システムのためのデータの担体となる。ゲーム装置100はデータを重複してダウンロードすることを禁止する等、不正なサービスチケット使用を防止し得る。

【0020】

ダウンロードされるデータを小規模のゲームとし、バックアップメモリ113をこのゲームを実行し得る構成とすれば、ユーザはゲームを楽しみつつサービスチケットを入手することができ、さらにサービスチケットの価値とゲームの成果を関連付けて、サービスチケットのサービスにゲーム性を持たせることができる。

【0021】

また、このようにサービスチケットをダウンロードし得る機器、担体を特定すれば、その機器等の販売促進に貢献し得る。

【0022】

なお通信端末としてパーソナルコンピュータ、携帯電話、電子手帳、モバイルギアその他任意の通信端末を使用し得ることはいうまでもない。

【0023】

そしてサービスチケットの配布は情報の配信に他ならないから、ペーパーレス化された宣伝広告を併せて実現し得る。

【0024】

携帯電話等の通信端末に対して、期限限定のサービスや商品の宣伝を強制配信することにより、遊戯者等の通信端末ユーザに「あせる気持ち」を起こさせ、購買意欲を激しく刺激する。これによって大きな販売促進効果が得られる。

【0025】

なお宣伝のデータに有効期間を設け、有効期間終了時にそのデータを自動的に消去すれば、無駄なデータが蓄積されることがなく、ユーザにとって利便性が高い。もちろん、サービスチケットについても同様にしてもよい。

【0026】

図2は、配信された店舗等の広告のデータの例を示す。広告は携帯電話PDCの画面に表示され、画面にはそのホームページにアクセスし得るバナー210と、店舗用に電話をかけるバナー220とが設けられる。バナー210をピックアップすると、その店舗のホームページを開く。バナー220をピックアップすると、その携帯電話PDCが店舗の営業窓口に接続され、直接通話し得る。これによてユーザは

即座に店員の話を聞くことができ、商品の確認や購入手配を迅速に行うことができる。

【 0 0 2 7 】

〔バックアップメモリ〕

図 3 A ～ 図 3 E、図 4 A、図 4 B、図 5 はバックアップメモリの例を示し、図 3 A は平面図、図 3 B は正面図、図 3 C は底面図、図 3 D は右側面図、図 3 E は背面図、図 4 A は内部構造を示す正面図、図 4 B は内部構造を示す側面図、図 5 はブロック図である。

【 0 0 2 8 】

図 3 A ～ 図 3 E に示すように、バックアップメモリ 1 1 3 は、ケース 1 2 表面上部に小型の LCD (液晶表示部) 1 4 が設けられ、LCD 1 4 下部には操作ボタン 1 6 が設けられている (図 3 B)。ケース 1 2 の正面下側端には、ゲーム装置等の外部機器に接続するための外部接続端子 1 8 が設けられており、その外部接続端子 1 8 の奥には内部回路を外部の埃等から保護するためのシャッタ 2 0 が設けられている (図 3 C)。ケース 1 2 裏面上部には電池収納部 2 2 が設けられ、電池収納部 2 2 下部のケースには後述するブザー用の音穴 2 4 が形成されている (図 3 E)。

【 0 0 2 9 】

バックアップメモリ 1 1 3 は、図 4 A、4 B に示すような内部構造をしており、ケース 1 2 内には、各種電子部品を搭載するための PCB 基板 2 6 が設けられている。PCB 基板 2 6 の表面側には、情報を記憶する不揮発性 RAM 2 8 と、全体を制御するための CPU 3 0 が搭載されている。PCB 基板 2 6 表面の不揮発 RAM 2 8 と CPU 3 0 の両側には 2 本の導電ゴム 3 2 が搭載され、導電ゴム 3 2 上に LCD 1 4 が搭載されている。PCB 基板 2 6 表面の CPU 3 0 の下側には、操作ボタン 1 6 のボタン接点 3 4 が搭載されている。ボタン接点 3 4 の下部の PCB 基板 2 6 上には外部接続端子 1 8 が形成されている。

【 0 0 3 0 】

PCB 基板 2 6 の裏面側には、バックアップメモリ 1 1 3 の電源である電池 3 6 が搭載され、電池 3 6 の下側にはブザー 3 8 が搭載され、ブザー 3 8 の下側に

は水晶振動子39が搭載されている。

【0031】

バックアップメモリ113のブロック図を図5に示す。全体を制御するCPU30に、操作ボタン16、LCD14、外部接続端子18、不揮発RAM28、電池36、ブザー38が接続されている。CPU30はROM及びRAMを内蔵している。外部接続端子18は外部機器（図示せず。）が接続される。

【0032】

CPU30はメモ리카ード10全体の制御を行うが、基本的な制御プログラムはCPU内蔵のROMに格納され、CPU30内蔵のRAMはプログラムを実行する際の一時メモリとして使用される。不揮発RAM28は保存すべきバックアップデータを記憶するメモリであるが、不揮発RAM28の一部又は全部に必要に応じてゲーム等の実行プログラムも格納する。

【0033】

〔全体構成〕

図6は複数のゲーム装置1001～100n（ゲーム装置100と同一のものが複数存在する。）がインターネットINに接続された状態を示し、さらにインターネットINにはサービスチケットを発行するデータ供給センタDSCが接続されている。データ供給センタDSCには通信回線を介して複数のサービス提供者SSC1～SSCmが接続され、例えばゲーム装置1001のユーザはバックアップメモリ1131にサービスチケットのデータを格納した状態で、いずれかのサービス提供者（例えばSSC1）に持参する。

【0034】

サービスチケットに対するサービスを提供するサービス提供者SSC1～SSCmにおいては、サービスチケットによる集客効果の恩恵を受けることができる。

【0035】

〔サービスの内容〕

サービス提供者SSC1～SSCmにおいては以下の例に示すとおり種々のサービスを提供し得る。

(a 1) アーケードゲームを無料で使用し得るサービス。

(a 2) アーケードゲームのサンプルプレーを実行し得るサービス。すなわち 1 つのゲームを途中まで無料で実行でき、コイン等を追加することにより、最後まで実行可能となる。

(a 3) アーケードを使用するためのメダル等を提供するサービス。

(a 4) アミューズメントセンタへの入場が無料、あるいは割引になるサービス。

(a 5) 図 7 に示すように、紙幣 M を、ゲームに使用するコインに両替するための両替機 E X において、バックアップメモリ 1 1 3 をスロット S L E 接続しつつ紙幣 M を挿入したときに、紙幣 M の金額に対応する回数よりも多い回数（例えば 1 回多く）のクーポンをバックアップメモリ 1 1 3 に登録する。このとき両替は行われないので、コインは供給されない。通常の両替ではコインはコイン受 C T に供給される。その後、バックアップメモリ 1 1 3 を財布代わりに携帯しつつ、ゲームを楽しむことができ、小銭を持ち歩く必要がない。両替機 E X をサーバー（図示せず。）に接続しておけば、バックアップメモリ 1 1 3 から遊戯者の情報を取得でき、顧客管理に活用し得る。なお図 8 に示すように、バックアップメモリ 1 1 3 に替えて携帯電話 P D C 等の通信端末を、ケーブル C B L によって両替機 E X に接続することとしてもよい。

(a 6) 紙幣 M を、ゲームに使用するコインに両替するための両替機 E X において、バックアップメモリ 1 1 3 をスロット S L E に接続しつつ紙幣 M を挿入したときに、コイン受 C T にコイン（図示せず。）を供給するとともに、所定回数（例えば 1 回）のクーポンをバックアップメモリ 1 1 3 に登録する。このクーポンを用いて、ゲームを無料で実行し、あるいはそのサンプルプレーを実行し得る。すなわち両替によってクーポンを取得し得る。両替機 E X をサーバー（図示せず。）に接続しておけば、バックアップメモリ 1 1 3 から遊戯者の情報を取得でき、顧客管理に活用し得る。なおバックアップメモリ 1 1 3 に替えて携帯電話 P D C 等の通信端末を、ケーブル C B L（無線による方式も可）によって接続することとしてもよい。

(a 7) 商品の割引、あるいは無償提供のサービス。

(a 8) サービスチケットをチケットとして使用し得るサービス。例えば、サービスチケットによって種々の催し物に入場し得るサービス、種々の乗り物に乗車し得るサービス等。

(a 9) サービスチケットを金銭として使用させるサービス。

(a 10) これらの組み合わせを条件とする。

【0036】

〔サービスチケットの価値〕

サービスチケットの価値はユーザがデータを受領するときの状況その他に応じて下記の例に示すとおり種々設定可能である。

(b 1) 所定の系列のデータをダウンロードした回数に応じて価値を変更する。

(b 2) データ供給センタ S S C から供給するデータをゲームとし、ユーザがこのゲームを実行したときの成績に応じてサービスチケットの価値を変更する。

(b 3) データを入手した月、日付、時刻等によりサービスチケットの価値を変更する。

(b 4) データ供給センタの通算アクセス回数により、そのときアクセスしたユーザに対するサービスチケットの価値を変更する。

(b 5) ユーザの性別、年齢、干支、星占の星座、氏名のイニシャル等ユーザ固有の属性に応じてサービスチケットの価値を変更する。

(b 6) ユーザが商品を購入した金額、回数等によりサービスチケットによる割引率を変更する。例えば、通常の 5 % の割引に対して、頻繁に商品を購入するユーザには割引率を 10 % とする。

(b 7) サービスチケットをダウンロードするときに、ランダムな条件によりサービスチケットの価値を変更し、例えばラッキーサービスチケットとして大きな特典を与える。

(b 8) これらの組み合わせを条件とする。

【0037】

さらに通信端末上のサービスとして、

(b 9) サービスチケットのダウンロード回数が所定値に達したときに、より有利なサービスチケットをダウンロードし得る専用ソフトウェアを配布するサービ

ス。

等も提供し得る。

【 0 0 3 8 】

〔クーポンの有効期間〕

ゲーム装置 1 0 0 や携帯電話 P D C 等の携帯端末は内部クロックを生成し、時間管理が可能であるので、クーポンには有効期間を設定し得る。これによって無駄なデータがバックアップメモリ 1 1 3 等に蓄積されないよになっている。例えば図 1 2 に示すように、ホームページでクーポンをダウンロードしたときに、有効期間表示部 E X P D に、ダウンロードした月日時刻とともに有効期間が表示される。有効期間の管理は電源投入時に現在の時間と有効期間時間データとを比較して行う。

【 0 0 3 9 】

期間満了時刻が近づいたクーポンについては、図 1 3 に示すようなメッセージを表示し、必要に応じてダウンロードすべきことを知らせる。なおユーザがクーポンの時間を延長するために携帯電話の時間を変更するおそれもあるが、データ供給センタ D S C のサーバーの時間を参照することによりこのような不正使用を防止し得る。なお有効期間終了が近づいたサービスチケットを自動的に表示し、ユーザの注意を喚起してもよい。

【 0 0 4 0 】

紙製サービスチケットで紛失や収納忘れのおそれがあるが、デジタルデータのサービスチケットがそのような心配はない。

【 0 0 4 1 】

〔サービスチケットの識別指標〕

サービスチケットとなるデータは何らかの識別指標を含み、サービス提供者がサービスを提供し得るか否か識別し得る。識別指標としては、データ供給センタがユーザに供給した I D、ユーザのゲーム装置が保有するシリアル番号等、データ自体に含まれる文字、画像、暗号その他のデータ、データそのもの等であり、サービス提供者 S S C はこれらの識別指標を識別するための手段を有する。

【 0 0 4 2 】

〔識別〕

図 9 に示すように、例えばサービス提供者 S S C はアーケードゲーム A C D を備えたアミューズメントセンタであり、このアーケードゲーム A C D にはバックアップメモリ 1 1 3 を挿入し得るスロット S L T が設けられている。サービス提供者 S S C には、あらかじめサービスチケットに関する情報が供給されており、アーケードゲーム A C D はバックアップメモリ 1 1 3 に格納されたデータがサービスチケットであるか否か判定し得る。ここでサービスチケットを使用してゲームを行った場合等、サービスチケットを消費したときには、サービスチケットの表示（図 1 5 A の 1 1 3 X、図 1 5 B の 1 1 3 Y、図 1 5 C の 1 1 3 Z 等）を消去するようにしてもよい。サービスチケットの消費に際しては、バックアップメモリ 1 1 3 に「ありがとうございました。」等のメッセージを表示し、バックアップメモリ 1 1 3 は一旦効力を失う。そして再度データのダウンロードを行うことにより、バックアップメモリ 1 1 3 は利用回数が 1 回増えた状態でサービスチケットの効力が復活する。これを繰り返すことにより利用回数が加算され、さらに有利なサービスを受けることができる。

【 0 0 4 3 】

さらにバックアップメモリ 1 1 3 にアーケードゲーム A C D でゲームの成果を登録可能とし、サービスチケットの価値に反映させたり、そのゲームのデータ等をインターネット I N を通じてサーバーにアップロードして、ユーザの情報に反映することも可能である。

【 0 0 4 4 】

あるいは図 1 0 に示すように、バックアップメモリ 1 1 3 A を他のバックアップメモリ 1 1 3 B 相互接続可能とし、ユーザのバックアップメモリ 1 1 3 A をサービス提供者のバックアップメモリ 1 1 3 B と接続することにより、識別指標を識別する。

【 0 0 4 5 】

すなわち識別指標を識別するために種々の識別手段を採用でき、またデータ担体と識別手段との接続方法としては、無線、光、電磁結合等種々の方式を採用し得る。

【 0 0 4 6 】

〔通信端末のマンマシンインターフェース〕

図 1 1 は通信端末としてのゲーム装置 1 0 0 の画面イメージであり、ゲーム装置 1 0 0 のためのウェブページが表示されている。ここには、種々のウェブページに移行するためのメニューが表示され、娯楽情報のホームページに移行するボタン M 1、ゲーム関連のホームページに移行するボタン M 2、インターネットショッピングに移行するボタン M 3、電子メールに移行するボタン M 4、チャットのページに移行するボタン M 5、環境設定等のオプションに移行するボタン M 6、通信設定やユーザ情報を変更するボタン M 7、課金情報に移行するボタン M 8 が表示されている。

【 0 0 4 7 】

ユーザはボタン M 2 を選択し、店舗情報のホームページに移行し、さらに図 1 2 のホームページにたどり着き、サービスチケットのためのデータをダウンロードし得る。この画面ではサービスチケットのデータを所定のバックアップメモリ 1 1 3 にダウンロードし、所定のサービス提供者 S S C に持参すれば、所定のサービスを受け得ること（メッセージ 1）、および、ダウンロードのための注意事項（メッセージ 2）が表示され、またダウンロードを開始するためのダウンロードボタン D L B が表示される。

【 0 0 4 8 】

なおダウンロードに際してユーザに個人情報を入力させるようにすれば、個人情報およびマーケティング情報を収集し得る。

【 0 0 4 9 】

〔全体の流れ〕

図 1 4 はサービスチケット発行からユーザがサービスを受けるまでの全体の流れを示す概念図である。

【 0 0 5 0 】

最初のステップ 1 において、ユーザはゲーム装置 1 0 0 からデータ供給センタ D S C のウェブページにアクセスし、ステップ 2 において利用規約等を参照した後、登録フォームに住所、氏名等の個人情報を登録する。これはデータ供給セン

タ D S C においてデータベースに登録される。ユーザの個人情報を取得することにより、サービス提供者のサービス向上に役立てることができる。ユーザのアクセス回数により、より有利なダウンロードを可能にするパスワード、ソフトウェア等を提供し、ユーザのウェブページアクセスを促進してもよい。

【 0 0 5 1 】

これによってゲーム装置 1 0 0 の使用者のウェブページ利用を促進でき、インターネットショッピングのマーケット拡大等の効果も生まれる。

【 0 0 5 2 】

このように通信端末 1 0 0、バックアップメモリ 1 1 3 を特定すればゲーム装置およびバックアップメモリの認知度を向上し、販売促進に結びつけることができる。またユーザのパーソナルコンピュータ、他社のゲーム装置その他によるウェブページアクセスを可能にすればゲーム装置 1 0 0 を持たないユーザのウェブページアクセスおよびサービス提供者の利用を促進し得る。

【 0 0 5 3 】

図 1 5 D は携帯電話 P D C をデータ担体とした例を示す。携帯電話の「i モード」によりウェブページにアクセスし、サービスチケットのデータを取得したことにより、画面には「クーポン」の文字が表示されている。このように携帯電話によるウェブページアクセスを可能とすれば多くの顧客を獲得し得る。なお機能的には携帯電話 P D C はゲーム装置 1 0 0 とバックアップメモリ 1 1 3 に対応する。

【 0 0 5 4 】

次のステップ 3 において、データ供給センタ D S C はユーザに対して I D を通知する。ステップ 4 においてユーザはバックアップメモリ 1 1 3 にクーポンとなるデータをダウンロードする。ダウンロードされるデータをユーザのアクセス回数、時刻、個人情報に応じて変更し、またデータに応じて受けうるサービスの内容を変更する。

【 0 0 5 5 】

このデータは小規模のゲームプログラムを含むものであってもよく、スロットマシンやあみだくじ等、簡単なくじ的要素を含んでいる。ユーザはそのゲームを

楽しむとともに、その成果、例えばスロットマシンで「777」が揃った場合など、通常のクーポンよりも高い価値を与える。例えば通常のクーポンではアミューズメントセンタでメダル100枚貰えたとする、「777」のときはメダル200枚とする。またあみだくじで当たりが出たときはアミューズメントセンタへの入場を無料にしたり、パスポート券の割引率を高くする。

【0056】

クーポンを受領したユーザはバックアップメモリを種々のサービス提供者に持参する。アミューズメントセンタのサービス提供者SSC1、SSC2を例にとると、サービス提供者SSC1では図10と同様に、ユーザのバックアップメモリ113Aと、サービス提供者SSCのバックアップメモリ113Bを相互接続し、識別を行う。

【0057】

サービス提供者SSCの管理者用バックアップメモリ113Bとユーザのバックアップメモリ113Aを接続することによりバックアップメモリ113Bがユーザの情報DIS1を吸い上げ、ユーザのバックアップメモリ113Aにそのユーザの情報に対応したサービスの内容DIS2を表示させて、実際にサービスを提供する形となる。

【0058】

さらにユーザのバックアップメモリ113Aにサービスを受けたという何らかの認識記号を付加することもできる。(DIS3)

図10と同様に、サービス提供者SSCのゲーム装置100とユーザのバックアップメモリ113Aを接続することによって、ゲーム装置100がユーザの情報DIS1を吸い上げ、例えば1回無料でゲームを実行できるというサービスを提供する。

【0059】

さらにユーザのバックアップメモリ113Aにサービスを受けたいという認識記号を付加することもできる。(DIS3)

ここで述べた画面では、画面表示DIS1では、ユーザのID、利用回数が表示され、画面表示DIS2ではそのクーポンで提供されるサービス内容が表示さ

れ、画面表示DIS3ではクーポンを利用するごとに捺印されるスタンプの捺印欄が表示されている。画面表示においてクーポンの価値によって図柄を変化させ、この画面表示に基づき、サービス提供者SSC1において所定のサービスを提供してもよい。

【0060】

図15Aから15Cにはクーポンの価値により画面の表示を変更した例を示し、バックアップメモリ113Xは「当たりクーポン券」、バックアップメモリ113Yは「ラッキークーポン券」、バックアップメモリ113Zは「スーパークーポン券」が表示されている。

【0061】

クーポン利用回数をスタンプで表示する場合、そのクーポンのデータを何度も利用できるようにし、所定回数スタンプが貯まると更に有利なサービスを提供し、ユーザの再利用を促す。これはゲーム装置のユーザを種々の店舗の顧客に付けることを意味する。

【0062】

一方サービス提供者SSC2はユーザのバックアップメモリ113に接続し得る接続装置100Bを有し、この接続装置100Bを使うことによってパーソナルコンピュータPCとユーザのバックアップメモリ113Aが接続された状態になる。そのパーソナルコンピュータから顧客データベースが格納されているデータ供給センターDSCにネットワークを介してアクセスでき、情報を参照することによってクーポンに対応したサービスのみならず顧客の個人情報に基づいた、サービス提供者SSC2独自のサービスを提供し得る。さらに何時、誰が、何回使った等のクーポン使用データをデータ提供センターDSCにリアルタイムで送信し得る。

【0063】

顧客の個人情報に応じて接続装置100Bは前記画面表示DIS1～DIS3等を表示する。

【0064】

ここで生成されるデータベースの付加的利用方法として、データベースに蓄積

された年齢、性別、趣味等のユーザ情報をもとにEメールなどで商品の宣伝や、イベント情報等ユーザが必要としている情報を提供することもできる。

【0065】

クーポン発行システムおよびサービスによりサービス提供者の集客力が高まればサービス提供者になることを希望する店舗は増加し、クーポンの利用価値が一層高まり、これによって集客力がさらに促進されるという好循環が生まれる。

【0066】

なおユーザからのウェブページアクセスを待たずに積極的にEメール等によりユーザにクーポンのデータを配信することも可能であり、この場合、ユーザがアクセスしたウェブページからその嗜好を推察し、嗜好にあったクーポンを配信することもできる。

【0067】

またインターネット上でユーザが商品を購入したとき、あるいは購入代金を送金したとき等に、ユーザにクーポンのデータを強制配信するサービスも可能である。

【0068】

図16はサービスチケット発行システムを通信インフラストラクチャとの関連において説明するブロック図である。前記インターネットINにはパケット通信網210が管理サーバー220を介して接続され、さらにパケット通信網210は移動体通信網の基地局200に接続されている。基地局200は携帯電話PDCその他の移動体通信端末とともに移動体通信網を構成する。

【0069】

携帯電話PDCを用いたときは、サービスチケットを内蔵メモリに格納し得るので、バックアップメモリを使用する場合よりも、サービスチケットの活用が容易であり、その用途も拡大される。また格納データを用いてインターネット上でサービスを受けるようにすれば、サービス提供者にサービスチケットを持参する必要はない。

【0070】

また携帯電話PDCに替えて、パーソナルコンピュータのリムーバブルディス

クとをデータ担体として使用してもよい。

【0071】

インターネットINにはデータ供給センタDSC、ゲーム装置100、パーソナルコンピュータPCが接続され、ゲーム装置100にはコントローラ114が接続される。バックアップメモリ113はコントローラ114に接続されて、ゲーム装置100、インターネットINを通じてデータ供給センタDSCからサービスチケットのデータをダウンロードする。

【0072】

データ供給センタDSCは管理端末310、ゲームサーバー320、ルータ330等を備える。

【0073】

図14と同様、携帯電話PDCは、「iモード」等、基地局200との通信によりデータが供給され、あるいは、インターネットINに接続されたパーソナルコンピュータPCから直接、ケーブル等を介してデータがダウンロードされる。またデータ担体として、パーソナルコンピュータPCと赤外線通信が可能な携帯端末UR等も使用可能である。

【0074】

バックアップメモリ113、携帯電話PDC、携帯端末UR等のデータ担体を種々のサービス提供者、例えばアミューズメントセンタSSC10、映画館SSC11、コンサート会場SSC12、SSC13球技場に持参すれば、所定のサービスが提供される。なお赤外線通信可能な携帯端末URはサービス提供者の識別手段と赤外線通信が可能であるので、識別の操作が容易となる。

【0075】

店舗SSC14ではバックアップメモリ113にダウンロードされたクーポンによって商品の値引きのサービスを受けることができる。バックアップメモリ113はクーポンの認証のための機器のスロットSLに装着され、機器はユーザおよびクーポンのデータをデータ供給センタDSCに送信する。これによってデータの認証を行い、真正なものであったときに、値引きを行う。なお値引きクーポンに有効期間を設けることも可能である。有効期間をもうけることにより、ユー

ザのクーポン使用意欲を高めることができる。

【0076】

さらにクーポンの価値を以下のとおり種々設定し得る。

(c1) 所定の系列のクーポンをダウンロードした回数に応じて価値を変更する。

(c2) クーポンを入手した月、日付、時刻等によりサービスチケットの価値を変更する。

(c3) データ供給センタの通算アクセス回数により、そのときアクセスしたユーザに対するクーポンの価値を変更する。

(c4) ユーザの性別、年齢、干支、星占の星座、氏名のイニシャル等ユーザ固有の属性に応じてクーポンの価値を変更する。

(c5) ユーザが商品を購入した金額、回数等によりサービスチケットによる割引率を変更する。例えば、通常の5%の割引に対して、頻繁に商品を購入するユーザには割引率を10%とする。具体的には、バックアップメモ113を通信端末114に差込んだ状態で、インターネット上の電子モール等において商品を購入し、電子モール等の要求に応じてクーポンを送信することによって割引のサービスを提供する。このときの購入データに基づいてユーザの顧客データを更新する。

(c6) クーポンをダウンロードするときに、ランダムな条件によりサービスチケットの価値を変更し、例えばラッキーサービスチケットとして大きな特典を与える。

(c7) これらの組み合わせを条件とする。

【0077】

以上のように、サービスチケットの使用により、市場動向に直結した情報入手でき、個々の顧客ごとに最適なサービスを提供できる。そのサービス提供は時間場所を問わず、逆に時間、場所を限定したサービス提供も可能である。

【0078】

〔第2実施形態〕

図17はバーコードBCを用いたサービスチケット発行システムの第2実施形

態を示す、図16と同様のブロック図である。図中、図16と同一もしくは相当部分には同一符号を付して示し、説明を省略する。インターネットINにはパケット通信網210が管理サーバー220を介して接続され、さらにパケット通信網210は移動体通信網の基地局200に接続されている。基地局200は携帯電話PDCその他の移動体通信端末とともに移動体通信網を構成する。

【0079】

インターネットINにはデータ供給センタDSC、ゲーム装置100、パーソナルコンピュータPCが接続され、ゲーム装置100にはコントローラ114が接続される。バックアップメモリ113はコントローラ114に接続されて、ゲーム装置100、インターネットINを通じてデータ供給センタDSCからサービスチケットのデータをダウンロードする。データ供給センタDSCは管理端末310、ゲームサーバー320、ルータ330等を備える。

【0080】

図16と同様に、クーポンはバックアップメモリ113、携帯電話PDC、携帯端末UR等にダウンロードされ、これらのデータ担体を種々のサービス提供者、例えばアミューズメントセンタSSC20、スーパーマーケットSSC21、レストランSSC22、ブティックSSC23等に持参する。

【0081】

サービス提供者SSC20～SSC23においてデータ担体113、PDC、URにはクーポンに対応したバーコードBCが表示され、サービス提供者はバーコードリーダBCRを備えた機器を有する。機器はゲーム装置ACDやPOS端末POSである。現在バーコードリーダは広く利用されており、バーコードを活用することにより、サービスチケット発行システムの普及が容易である。またデータ担体を機器に接続する必要がないので、クーポン認証の操作が迅速である。

【0082】

クーポンおよびユーザIDの情報をデータ供給センタDSCに送信する際には、購入した商品、購入商品の組合せ、その売上個数、売上金額等の情報を同時に送信する。これは重要なマーケティング情報であり、例えば、表1に示すように、購入商品を所定の商品分類に分類し、各ユーザについて、売上金額あるい

は売上個数上位の商品分類を抽出すれば、営業活動を効率化し得る。

【0083】

【表1】

さらに、表2に示すように、同一商品の購入間隔、商品組合せに基づく営業活動も可能である。

【0084】

図18～20はクーポンおよびユーザIDの情報の取得とこれに基づくマーケティング手法を示すフローチャートである。

【0085】

まずパーソナルコンピュータ、携帯電話、ゲーム装置等からウェブページにアクセスし、各ユーザは「名前」、「性別」、「年齢」、「E-mailアドレス」、「趣味（選択方式）」、「欲しい情報（商品ジャンル等）」、その他の個人データを登録する（ステップS181）。この個人データは、個人情報データベースに登録され、年齢、性別、欲しい情報等に基づきカテゴリー分けされる（ステップS182）。ここにいう「カテゴリー」とは趣味や欲しい情報が共通のユーザをまとめてグループ化したものをいう。但し適宜より大きいカテゴリー、例えば性別等も定義する。さらにユーザの個人データに対して、IDやパスワードを発行し、データベースに登録し（ステップS183）、各ユーザのバーコードを生成する（ステップS184）。

【0086】

バーコードのユーザへの発行方法としては、登録後直ちに通信端末にバーコードを送信する方法（ステップS185）、あるいはサービス展開時点で通信端末にバーコードを送信する方法（ステップS186）を選択し得る。

【0087】

バーコード発行後、商品情報（サービス内容等）をユーザに配信する（ステップS187）。

【0088】

その後、ユーザが店頭等で商品を購入する場合、バーコードを提示し（ステップS188）、購入商品のPOSコード等がデータ供給センタDSCに送信され

る（ステップ S 1 8 9）。

【 0 0 8 9 】

ユーザが商品を購入した P O S 端末においては、バーコード情報からユーザを特定し、商品のバーコードから商品を特定する（ステップ S 1 9 1）。この情報をデータ供給センタ D S C に送信し、ユーザの I D と照会することにより本人確認を行う。さらに、購入商品の情報に日時、場所、個数、金額、過去の類似購入商品の有無等の情報を付加し、個人データベースに登録する（ステップ S 1 9 2）。

【 0 0 9 0 】

データ供給センタ D S C でのステップ S 1 9 2 の処理が終了したときは、サービス内容を P O S 端末に通知し、料金割引等のサービスを行う（ステップ S 1 9 3）。最後に商品の決済を行う（ステップ S 1 9 4）。

【 0 0 9 1 】

図 2 0 は、P O S 端末上の商品情報データベースに基づく処理を示す。商品情報データベース A R D B には、「食品」、「菓子」等々の商品分類が存在し、それぞれ 1 個または複数の商品が登録されている。商品情報データベースにはさらにフリースペース F S が設けられ、店舗側が販売強化したい商品をピンポイントで設定し得る。

【 0 0 9 2 】

データ供給センタには個人情報データベース（符号 I I D B で示す。）が設けられるとともに、その管理部分 I I D B C が設けられ、ユーザの購買履歴および商品情報データベース A R D B のフリースペース F S に基づいて、ユーザに対して商品を紹介する「オススメ」のメールを送信する（処理ブロック B 2 0 1）。また個人情報データベース I I D B に基づき、商品購入頻度が高い商品に対してサービス率を向上する等のサービスを提供する（処理ブロック B 2 0 2）。

【 0 0 9 3 】

図 2 1 は携帯電話 P D C と P O S 端末 P O S を拡大して示す正面図である。携帯電話 P D C に表示するバーコード B C は、表示画面 D I S の形状から、一般に縦方向にバーを並べる態様が好ましい。携帯電話の表示画面は通常縦長の長方形

であるのでその長手方向に合わせてバーコードを表示させるとデータ容量を表示できるという効果がある。

表示画面DISの周縁にはケーシングとの段差があり、バーコードリーダBCRは周縁の読取りが困難である。読み取りを確実に行うためには、バーコードBC端部と周縁との間に隙間 δ を設けるべきである。

【0094】

図22はゲーム装置100にバーコードリーダBCRを接続した構成を示す。これによって図21と同様、携帯電話PDCのバーコードを読み取り、ゲーム装置100に取り込むことができる。

図23はバーコードを用いたサービスチケット発行システムの変形例を示す。携帯電話等PDCのデータ担体にはバーコードリーダCBCRが設けられ、ゲーム装置ACR等の機器における表示画面にはクーポンに関連したバーコードBCCが表示される。バーコードBCCはそのサービス提供者SCCOにおいて使用してほしいクーポンの情報であり、データ担体PDCはバーコードリーダCBCRにおいてその情報を読み取り、記録する。この情報に基づいてクーポンの内容を知ることができ、またデータ供給センタDSCからクーポンをダウンロードし得る。なおクーポンの価値の設定に関しては前記実施形態と同様である。

【0095】

バーコードBCは種々の情報を表示できるので、逆に携帯電話PDC等は、ユーザの個人データ（年齢、生年月日、出生地等）を表示して、バーコードリーダBCRによって取込むことにより、ゲーム装置100、ACRへの入力を簡略化し得る。ゲーム装置ACRでは個人情報をデータ供給センタDSCに送信し、顧客データ管理や販促に活用できる。

【0096】

また図22、図23の変形例では、携帯電話PDC上でゲームを実行し、このゲームをゲーム装置100、ACRに引継ぐことができる。引継ぎに際して、携帯電話PDCの画面にバーコードBCによってゲームデータ（キャラクタの成長度合、武器、道具、性格、経験値、進行度合、ユーザ成年月日等）を表示し、バーコードリーダBCRによって読取る。これらのデータに基づき、ゲーム料金を

割引きしたり、アイテム入手を可能にしてもよい。

【 0 0 9 7 】

携帯電話 P D C の通話時間、通話料をバーコード B C によって表示し、これに基づいてゲーム装置 1 0 0、A C R 上のゲーム進行、内容を変化させるような演出も可能である。

【 0 0 9 8 】

携帯電話 P D C のバーコード B C をユーザがマニュアル入力して表示可能とし、そのバーコードによってゲーム装置 1 0 0、A C R のアイテム入手、進行、成長度合、敵への攻撃手段等を変化させ、バーコード B C 自体にゲーム性を持たせることもできる。

【 0 0 9 9 】

ゲーム装置 1 0 0、A C R のバーコード B C によってゲームデータを表示し、携帯電話 P D C のバーコードリーダー C B C R によって読取ることにより、ゲームデータの保存が可能であり、次回のゲーム装置 1 0 0、A C R の使用、他のゲーム装置、携帯電話 P D C にゲームデータを引継ぐことができる。さらには携帯電話 P D C 上のゲームに関してその進行度合を変化させる等の演出が可能である。

【 0 1 0 0 】

ゲーム装置 1 0 0、A R C でゲームデータをバーコード B C により表示し、このゲームデータを携帯電話 P D C に取込み、携帯電話 P D C に内蔵されたゲームを使用可能としてもよい。これは封印されたゲームを開く鍵としてのバーコードの使用である。

【 0 1 0 1 】

ゲーム装置 1 0 0、A R C のゲームのアイテム、キャラクタ、背景等の個々のパーツをバーコード B C で表示し、これを携帯電話 P D C によって読取ることにより、携帯電話上のゲームにこれらパーツを登場させることも可能である。

【 0 1 0 2 】

図 2 4 は携帯電話 P D C のためのバーコードリーダーとしてペン型リーダー P B C R を接続した構成を示す。この構成によっても図 2 3 の構成と同様の効果が得られる。

【0103】

携帯電話PDCのバーコードリーダCBCR、PBCRによって商品に付されたバーコードを読取ることも可能であり、商品情報を取得して個人の商品カタログを作成したり、このデータに基づいてPOS端末の商品データベースARDBから詳細データを抽出する等の使用も可能である。携帯電話PDCに保管された商品データを携帯電話PDCで表示し、それをゲーム装置100、ARCで読取り、バーコード・データベースにアクセスすることによって、商品の詳細データを表示することも可能である。

【0104】

さらに商品のバーコードリーダCBCR、PBCRで商品のバーコードを読み込み、直ちにデータ供給センタDSCに送信することにより、クーポンを要求するサービスも可能である。このときデータ供給センタはユーザの個人情報、購入場所、時間帯等を取得できるので、マーケティング情報を得ることができる。クーポンの配信に際してはアンケートを依頼し、その回答に応じたクーポンを変更してもよい。

【0105】

バーコードリーダを携帯端末と分離し、バーコードリーダと携帯端末とが相互に通信するものであってもよい。また携帯端末に接続可能なバーコードリーダを店舗等で販売あるいは貸与し、そのバーコードリーダの使用開始時にユーザのID等個人情報を入力させ、その情報を蓄積、管理、活用してもよい。

【0106】

商品のバーコードを携帯電話で読取ったとき、このデータに基づいて携帯電話PDC上のゲームのアイテム、ストーリー、成長度合、キャラクタ等に変換を与えるような演出も可能である。

【0107】

また携帯電話PDC上のゲームの進行度合、成長度合等をバーコードによって表示し、これをPOS端末において読取ることにより、商品割引等のサービスに反映させてもよい。

【0108】

このようにデータ担体へのデータ供給について、バーコードを活用することにより、迅速かつ手軽な情報授受が可能である。

【0109】

さらに従来はサービス提供者が必要に応じて顧客にサービスデータや広告を配信していたが、このような携帯端末とリーダを利用することで、逆に顧客が必要な商品についてサービスデータや広告を要求できる利点がある。

【0110】

以上のように、バーコードデータ活用により、市場動向に直結した情報を入手でき、個々の顧客ごとに最適なサービスを提供できる。そのサービス提供は時間場所を問わず、逆に時間、場所を限定したサービス提供も可能である。

【0111】

【発明の効果】

本発明によれば、より広範囲の通信端末を適用し得るサービスチケット発行システムおよびサービスチケット発行サービスを提供し得る。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の第1実施形態における通信端末を示すブロック図である。

【図2】 第1実施形態において通信端末に表示される広告を示す正面図である。

【図3A】 バックアップメモリの平面図である。

【図3B】 バックアップメモリの正面図である。

【図3C】 バックアップメモリの底面図である。

【図3D】 バックアップメモリの右側面図である。

【図3E】 バックアップメモリの背面図である。

【図4A】 バックアップメモリの内部構造を示す正面図である。

【図4B】 バックアップメモリの内部構造を示す側面図である。

【図5】 バックアップメモリのブロック図である。

【図6】 第1実施形態の全体構成を示すブロック図である。

【図7】 第1実施形態の両替機を示す正面図である。

【図8】 第1実施形態の他の両替機を示すブロック図である。

【図 9】 同実施形態の識別手段を示す斜視図である。

【図 1 0】 他の識別手段を示す斜視図である。

【図 1 1】 第 1 実施形態の通信端末における画面イメージを示す概念図である。

【図 1 2】 他の画面イメージを示す概念図である。

【図 1 3】 さらに他の画面イメージを示す概念図である。

【図 1 4】 サービスチケット発行サービスの全体の流れを示す概念図である。

【図 1 5 A】 バックアップメモリの画面表示の例を示す正面図である。

【図 1 5 B】 他のバックアップメモリの画面表示の例を示す正面図である。

【図 1 5 C】 他のバックアップメモリの画面表示の例を示す正面図である。

【図 1 5 D】 データ担体としての携帯電話およびその画面表示の例を示す正面図である。

【図 1 6】 サービスチケット発行システムと通信インフラストラクチャとの関係を示すブロック図である。

【図 1 7】 第 2 実施形態のサービスチケット発行システムと通信インフラストラクチャとの関係を示すブロック図である。

【図 1 8】 クーポンおよびユーザ ID の取得とこれに基づくマーケティング手法の処理の前半を示すフローチャートである。

【図 1 9】 図 1 8 に続くフローチャートの後半である。

【図 2 0】 マーケティングにおける商品データベースの使用方法を示すブロック図である。

【図 2 1】 第 2 実施形態の担体と機器を示す正面図である。

【図 2 2】 第 2 実施形態における他の担体と機器を示す斜視図である。

【図 2 3】 第 2 実施形態における他の担体と機器を示す斜視図である。

【図 2 4】 第 2 実施形態における他の担体と機器を示す斜視図である。

【符号の説明】

1 0 0、1 0 0 1 ~ 1 0 0 n、1 0 0 B ゲーム装置

1 1 3、1 1 3 1 ~ 1 1 3 n、1 1 3 A、1 1 3 B、1 1 3 X、1 1 3 Y、1 1

3 Z バックアップメモリ P D C 携帯電話

INインターネット

DSCデータ供給センタ

SSC1～SSCmサービス提供者

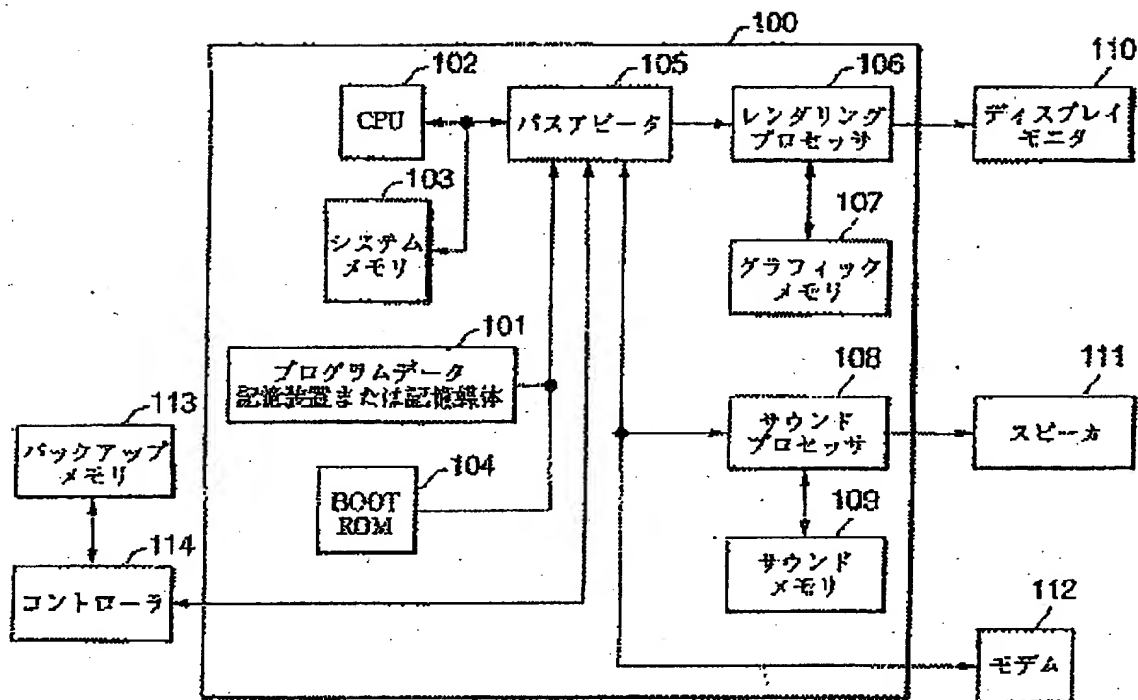
ADCアーケードゲーム

BCバーコード

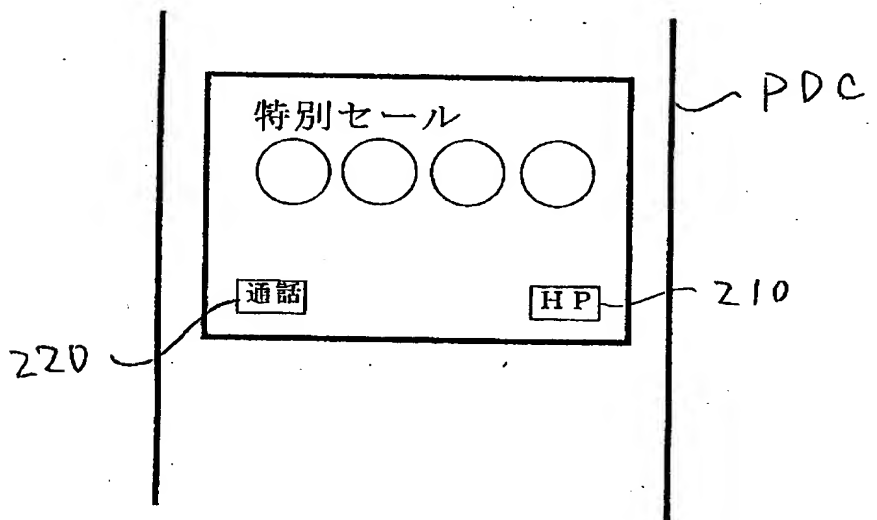
BCRバーコードリーダー

【書類名】 図面

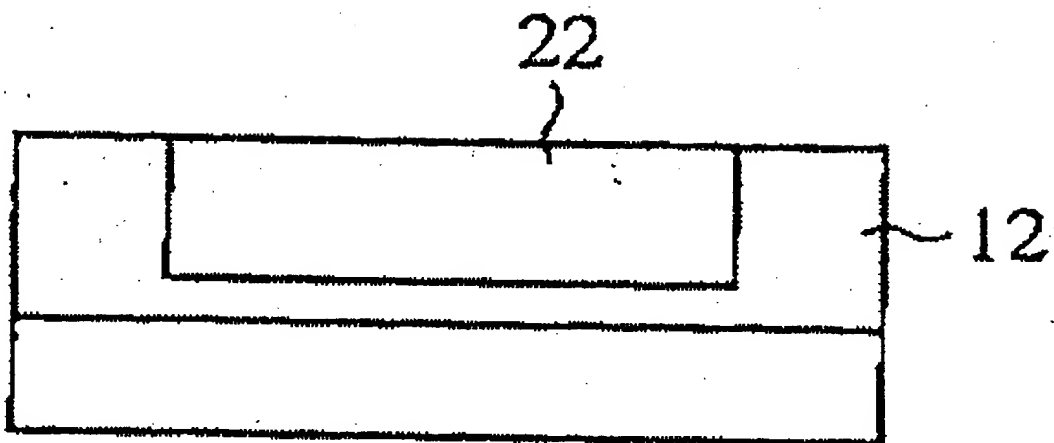
【図 1】



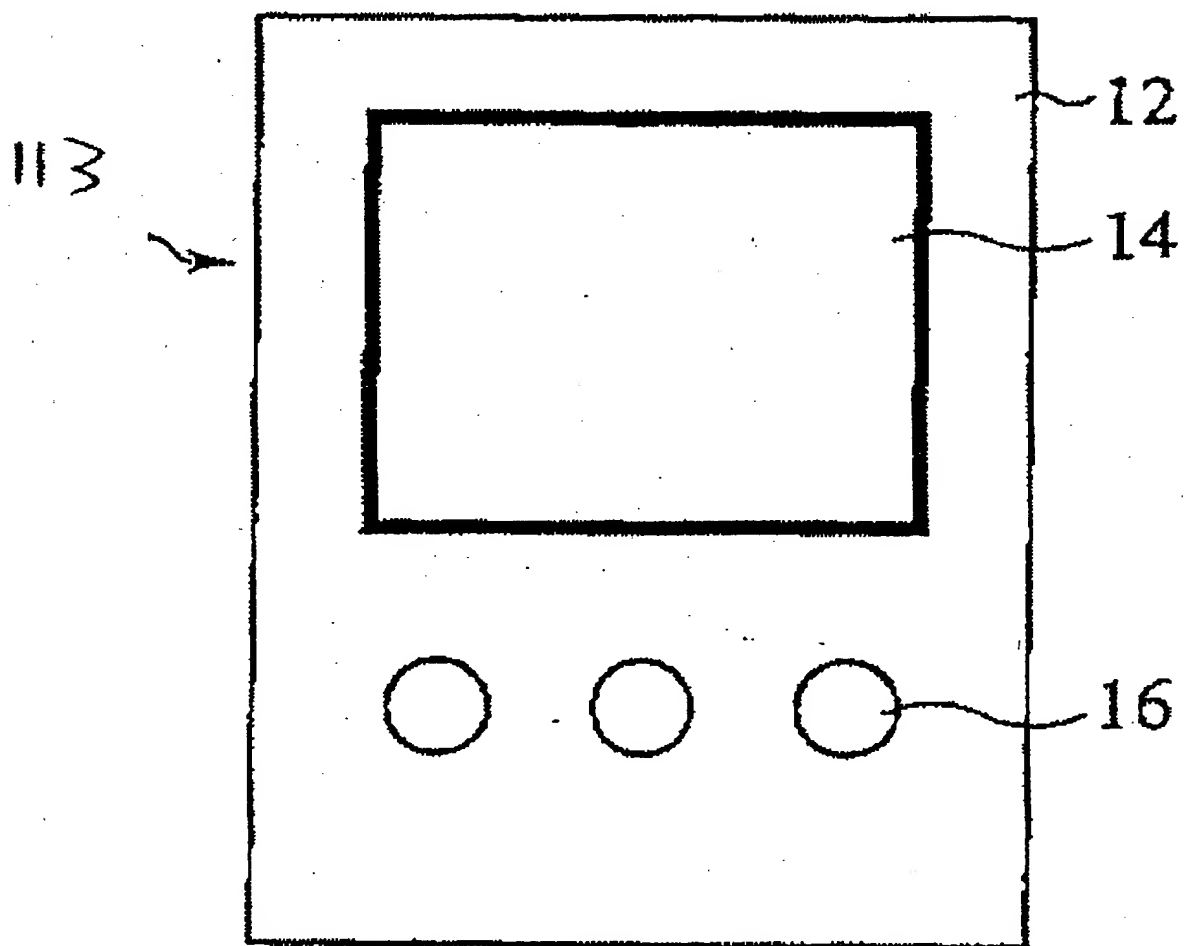
【図 2】



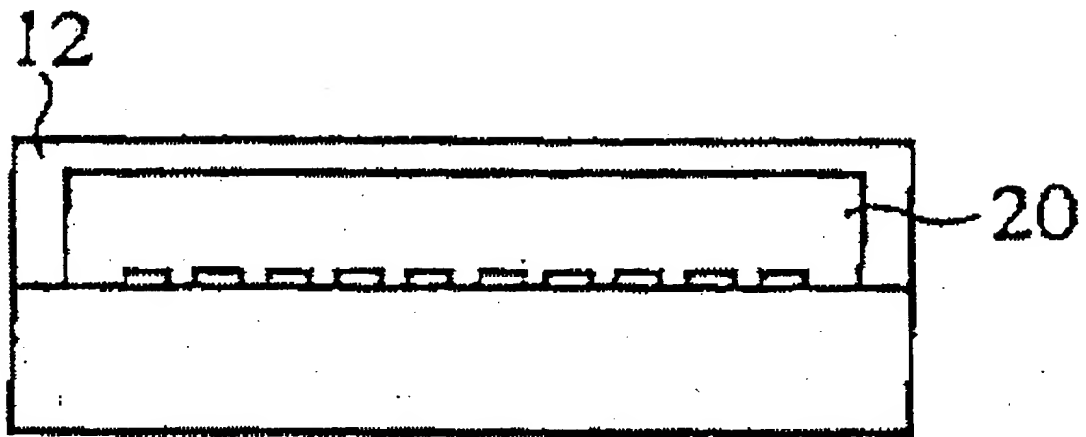
【図 3 A】



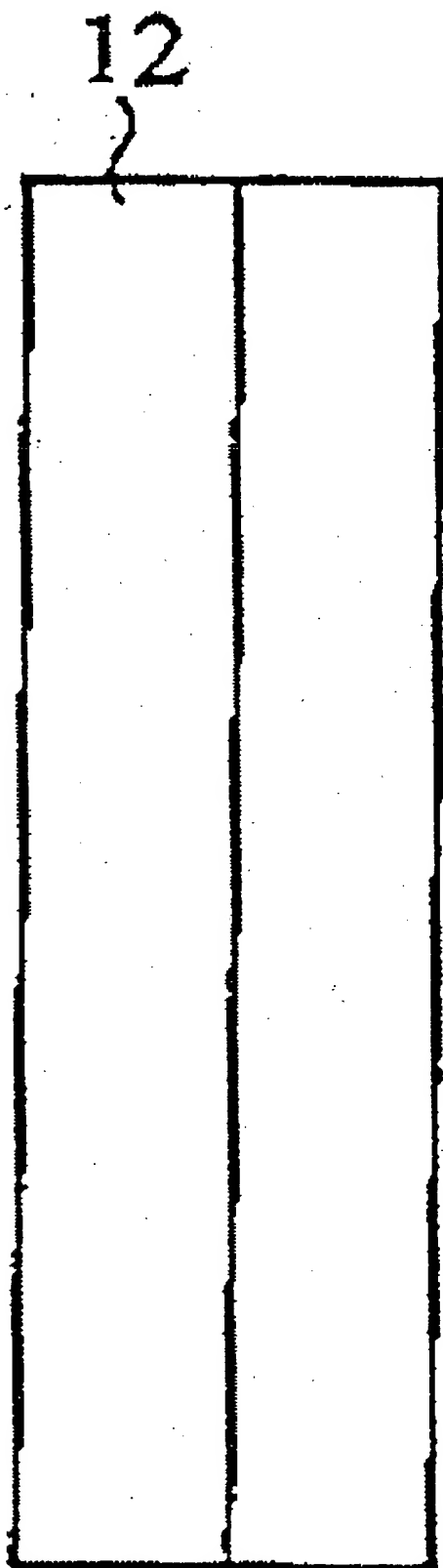
【図 3 B】



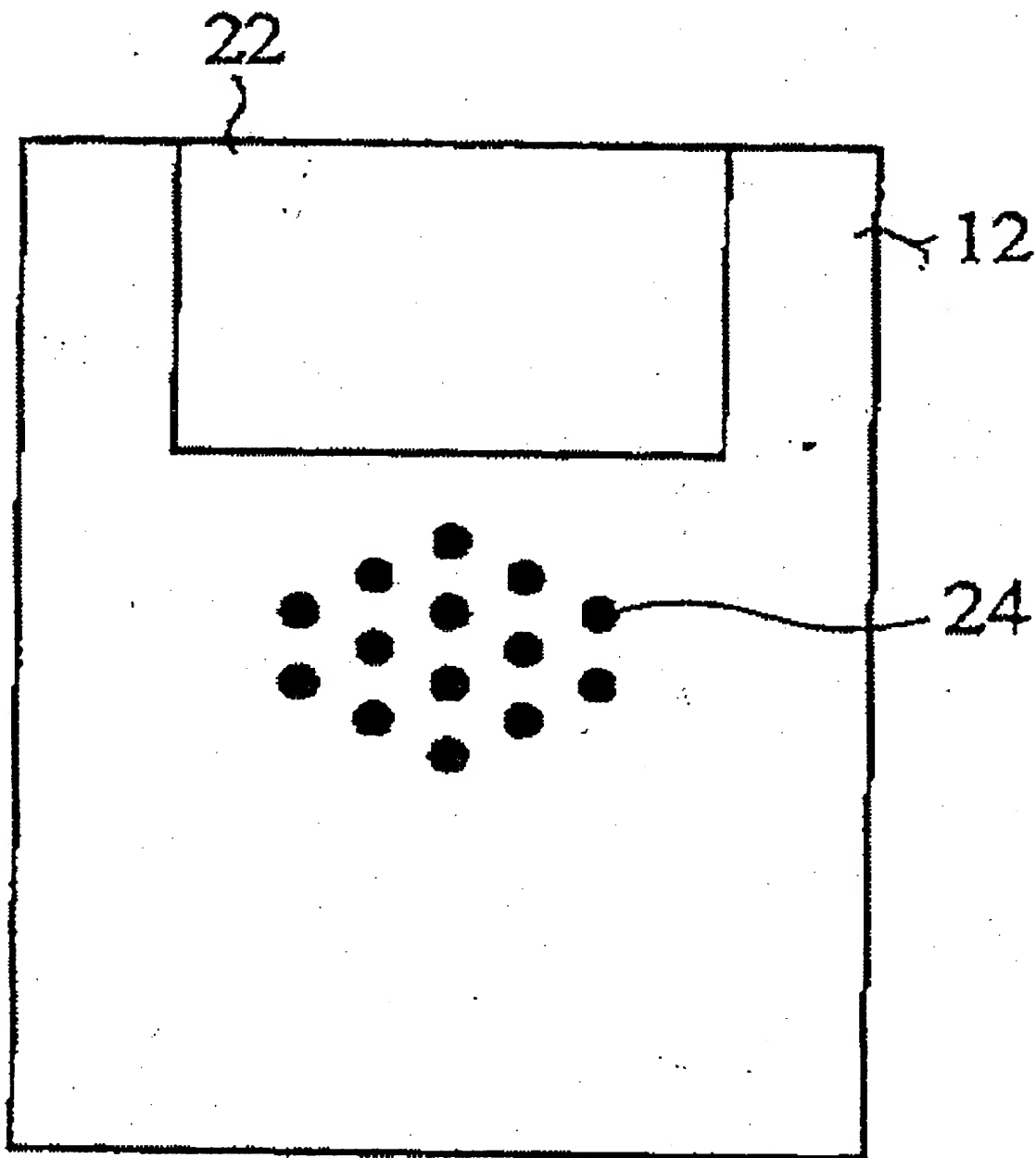
【図 3 C】



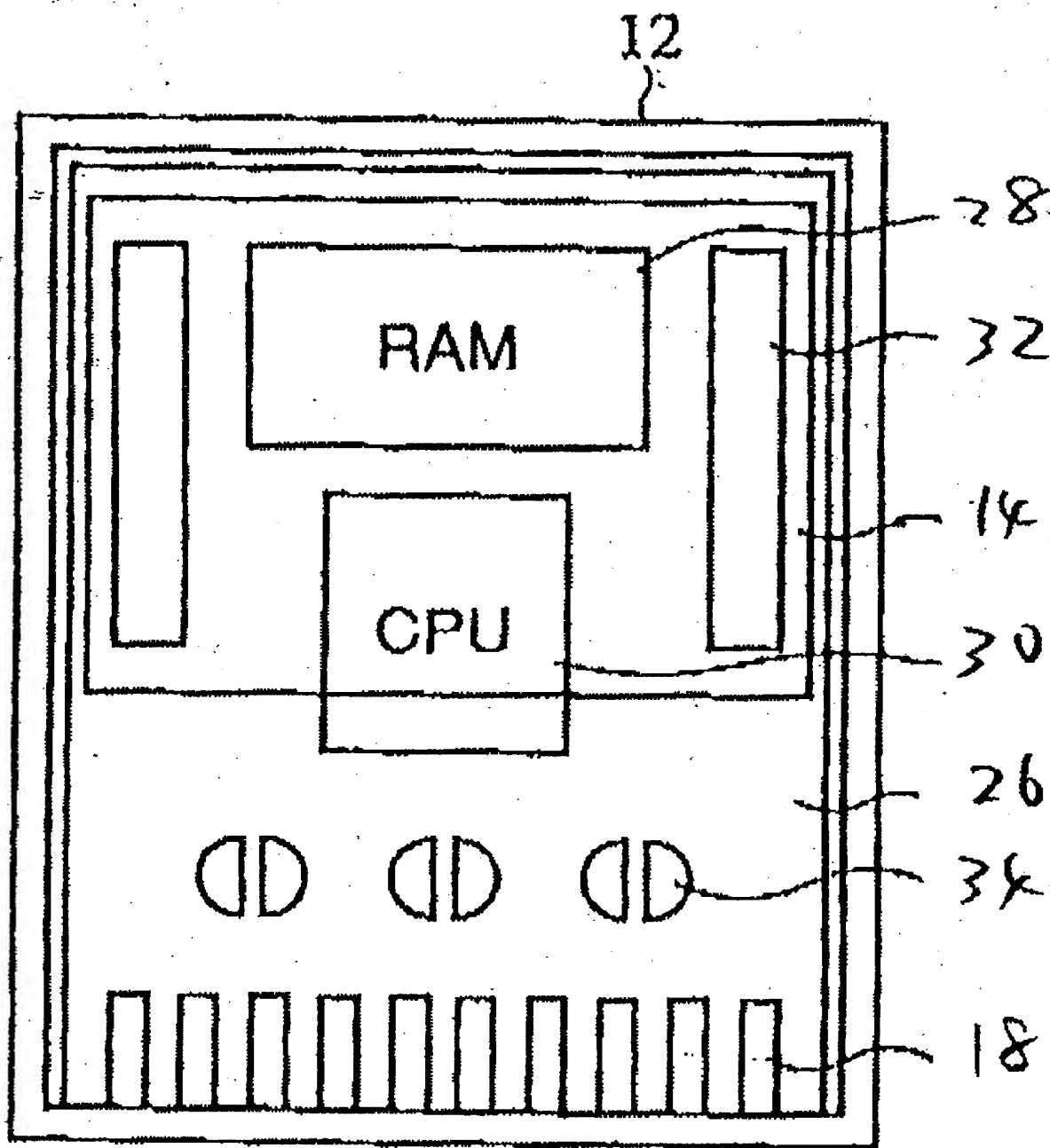
【図 3 D】



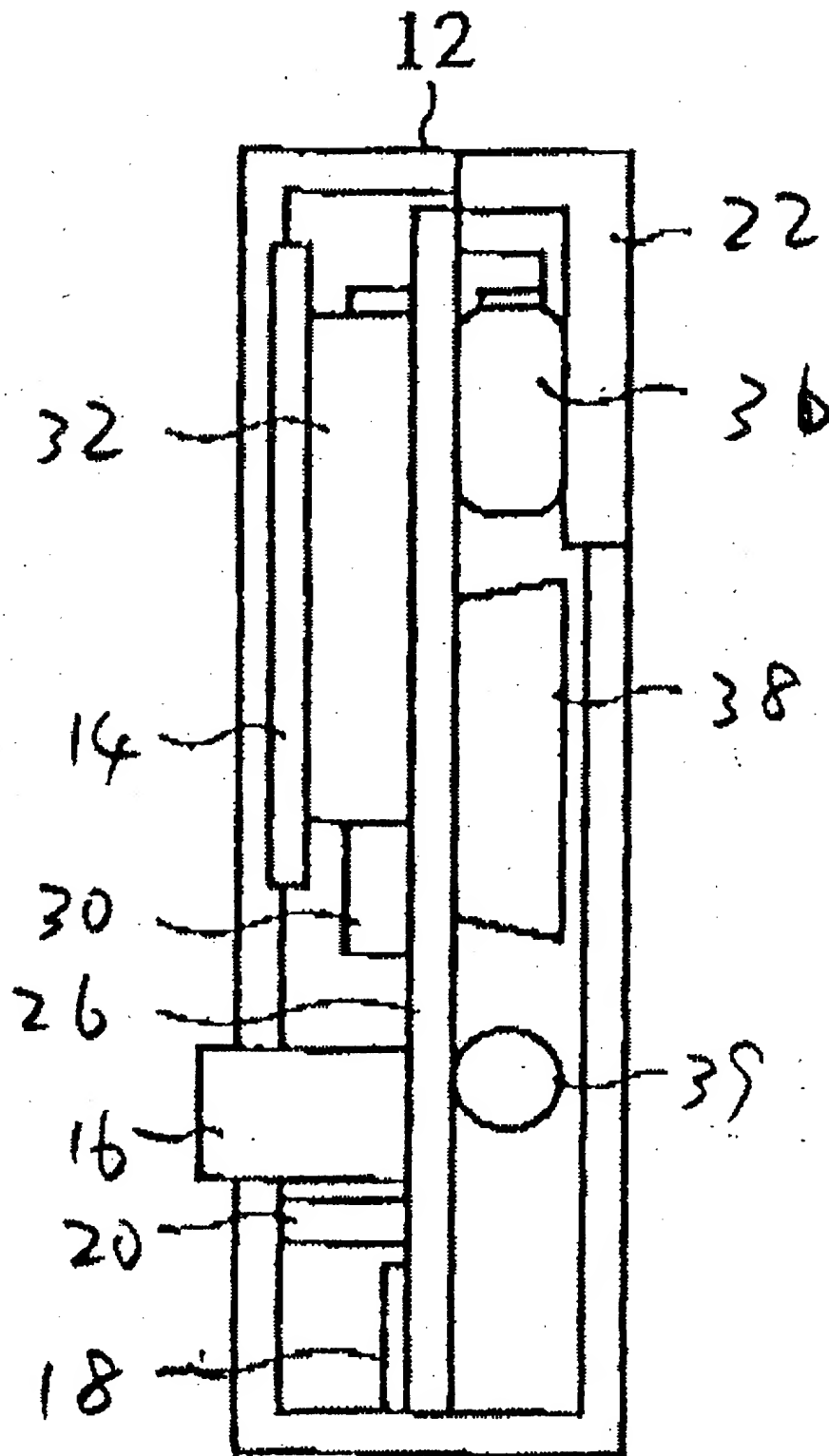
【図 3 E】



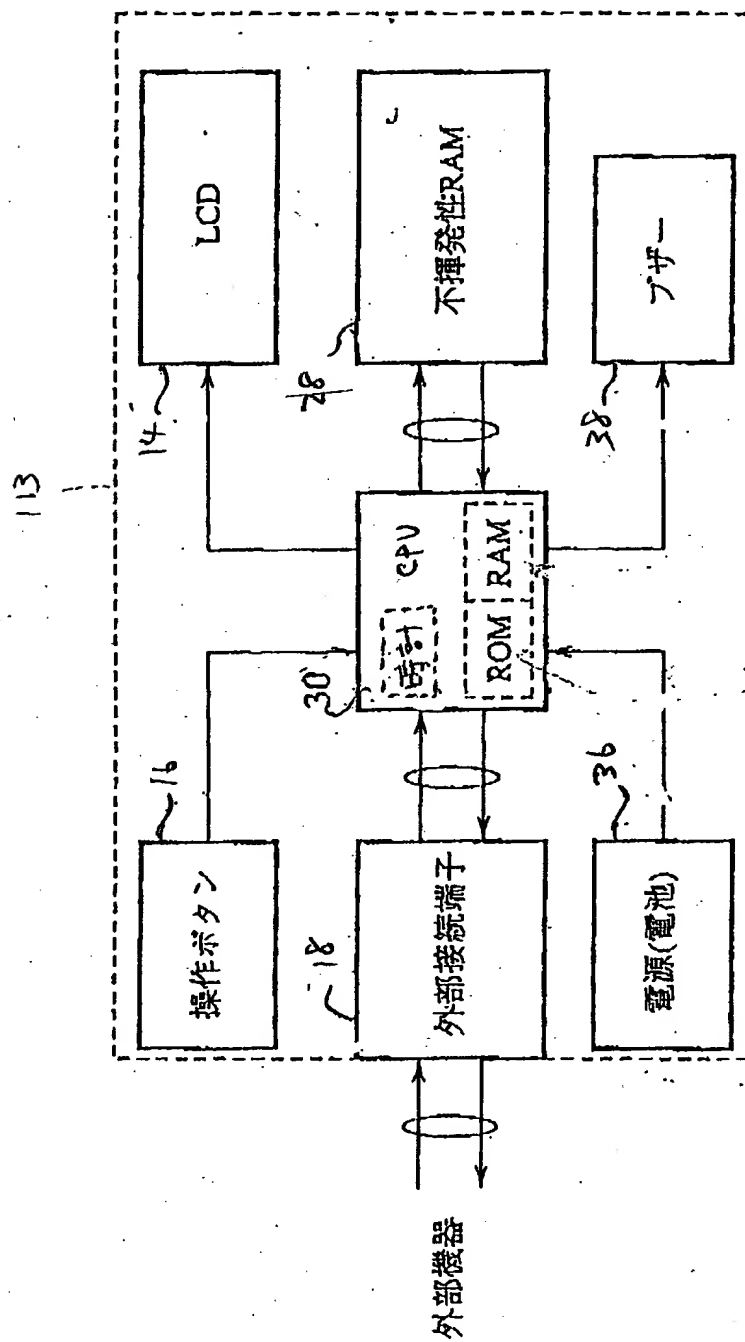
【図4 A】



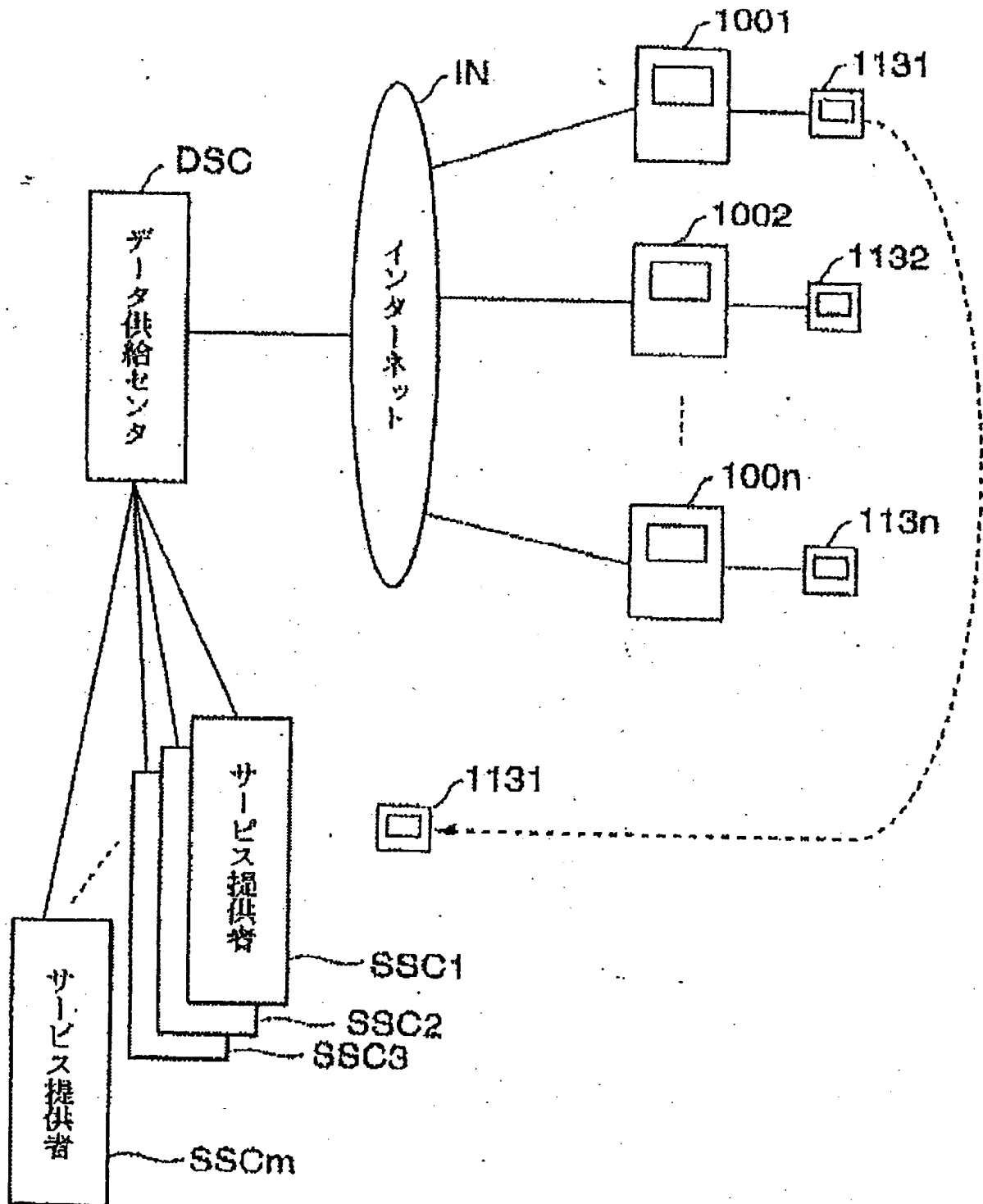
【図4B】



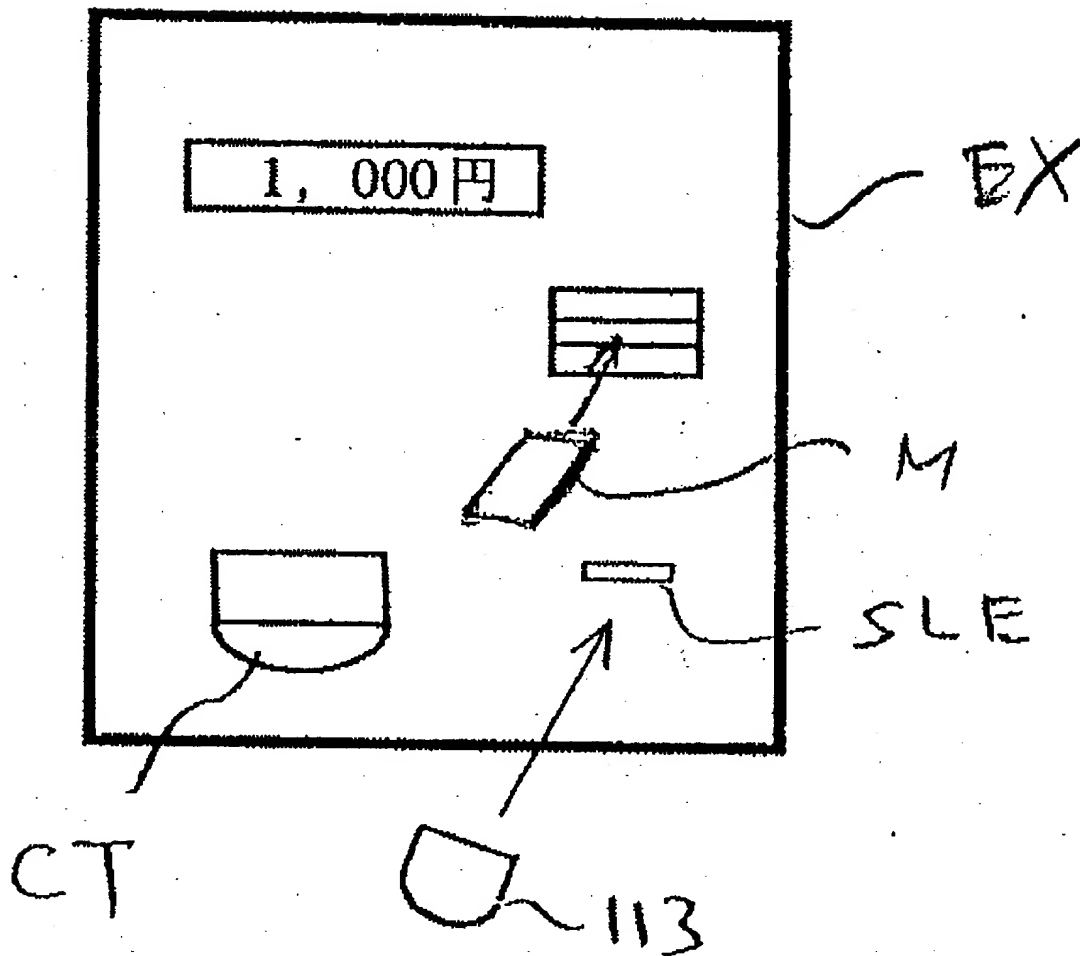
【図5】



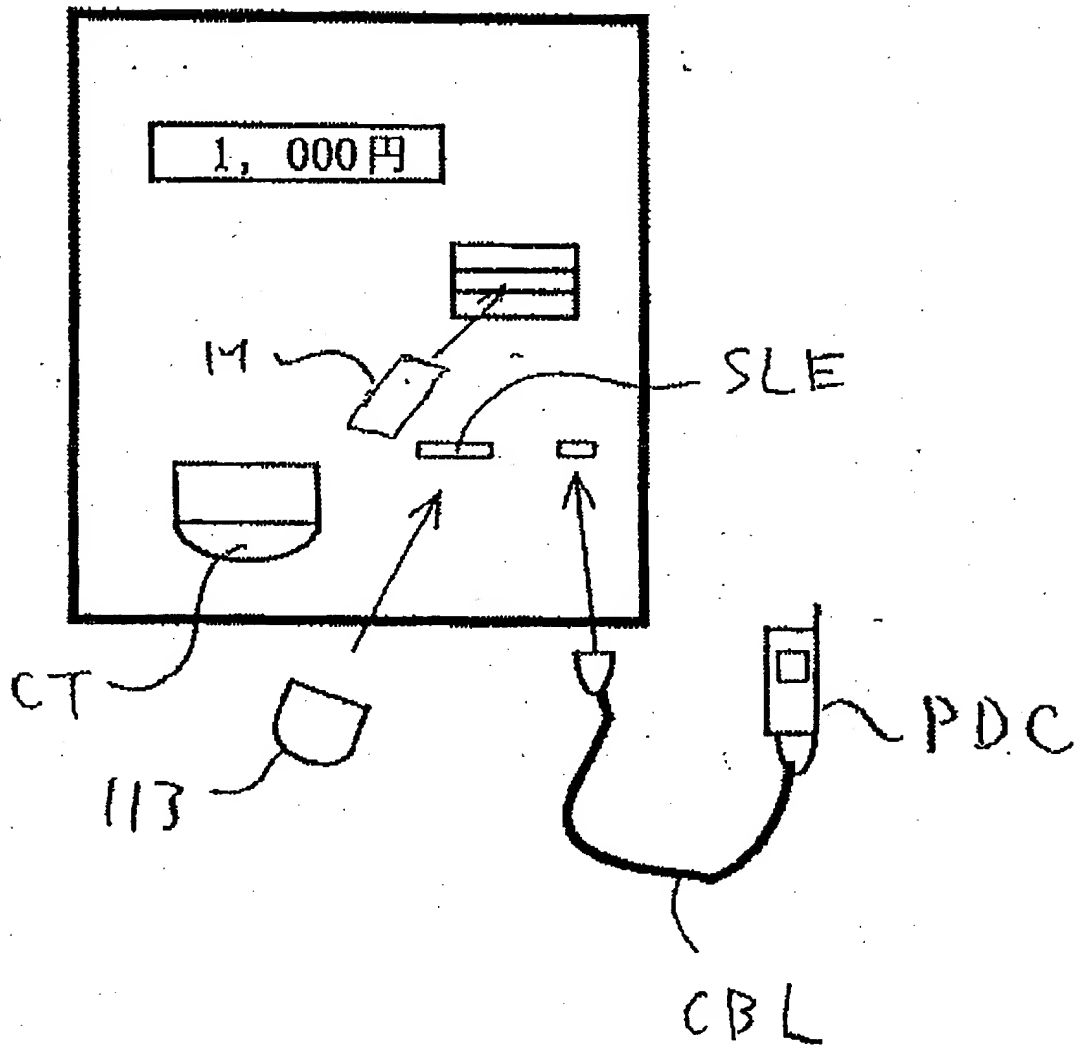
【図 6】



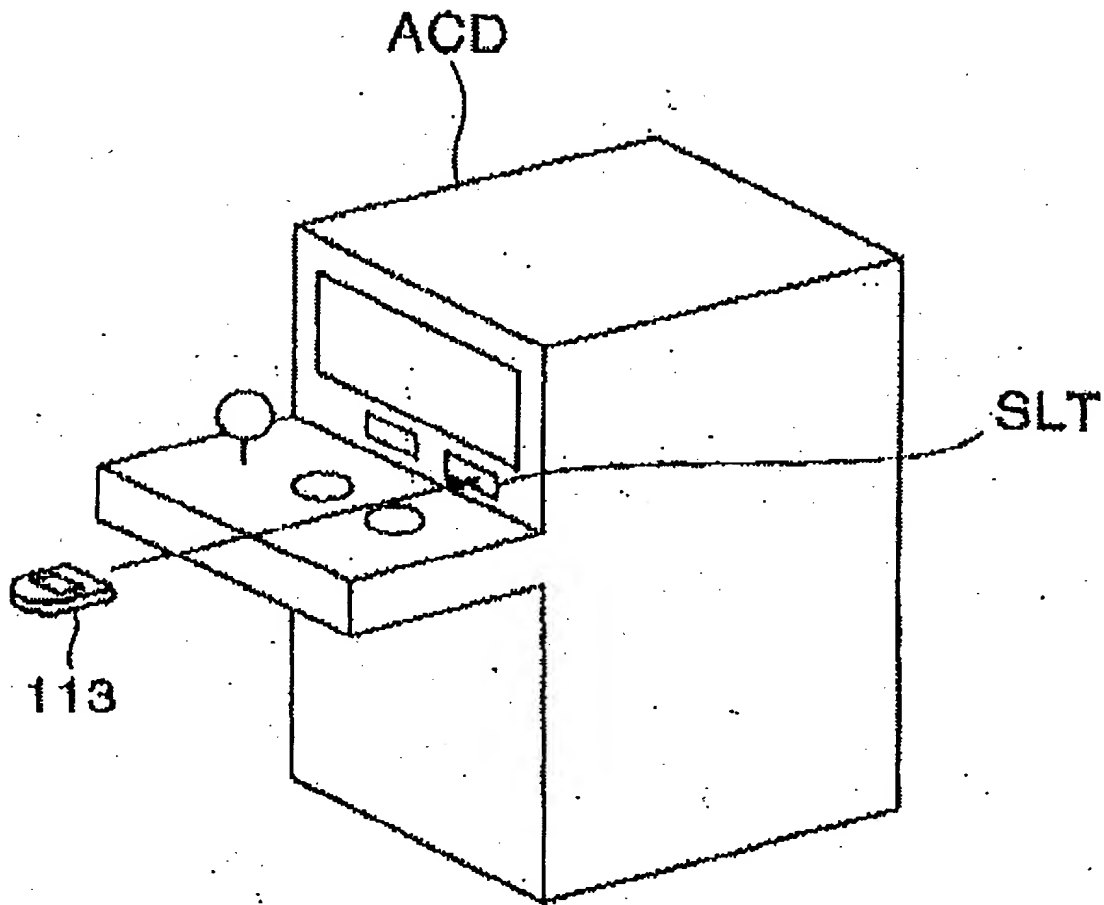
【図7】



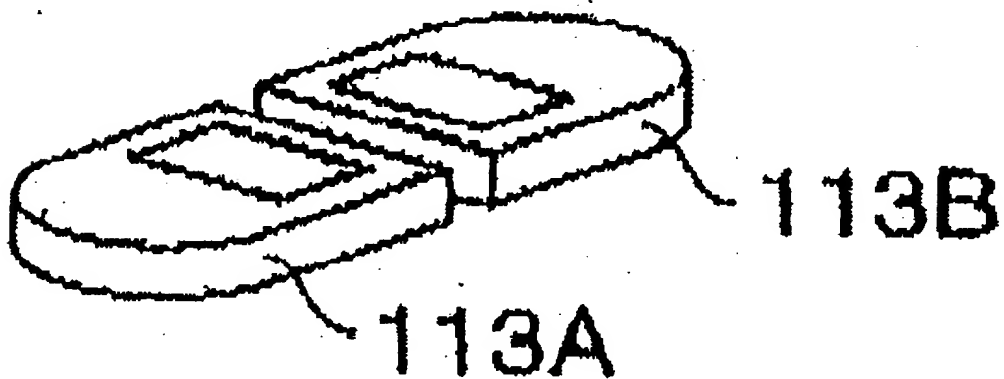
【図8】



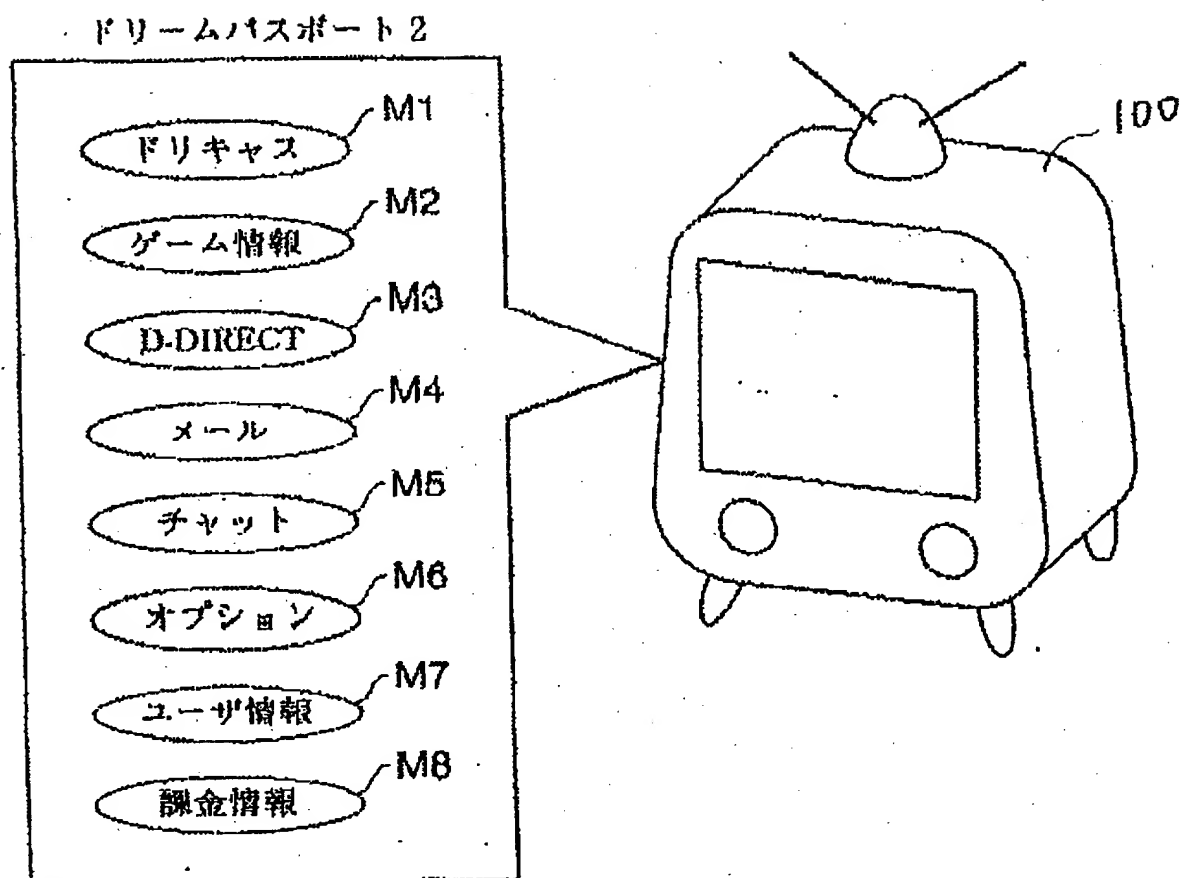
【図9】



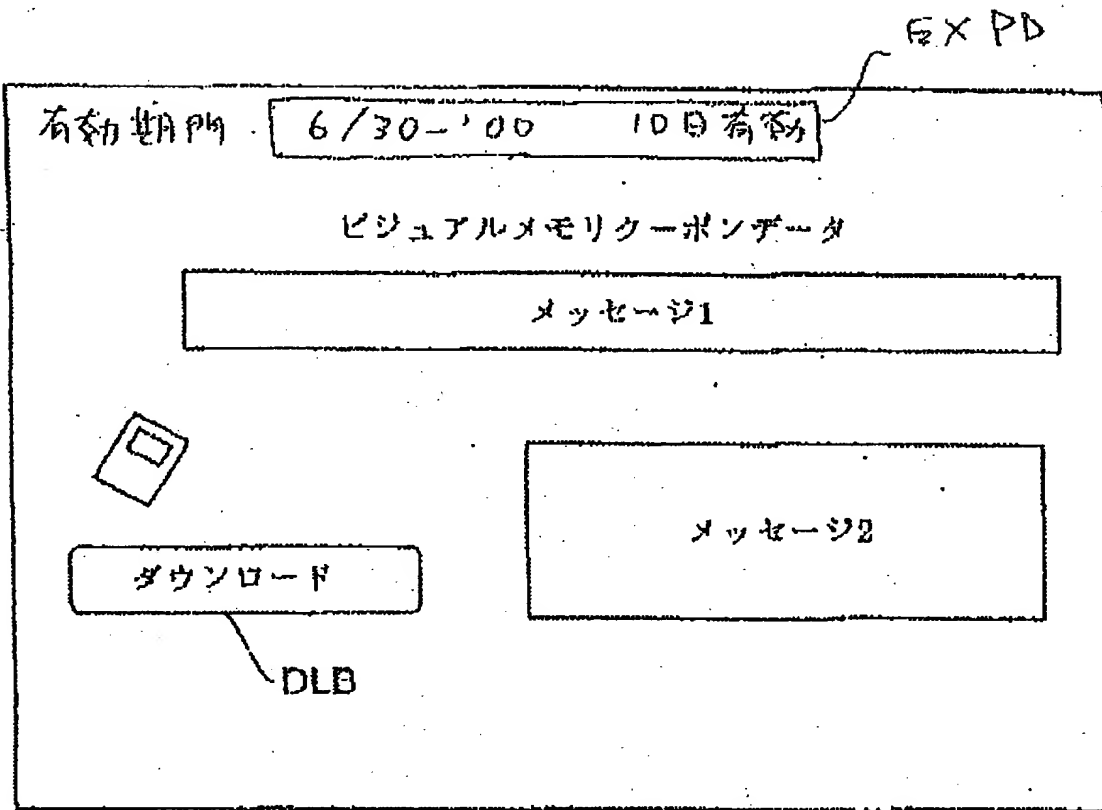
【図10】



【図11】



【図12】



【図13】

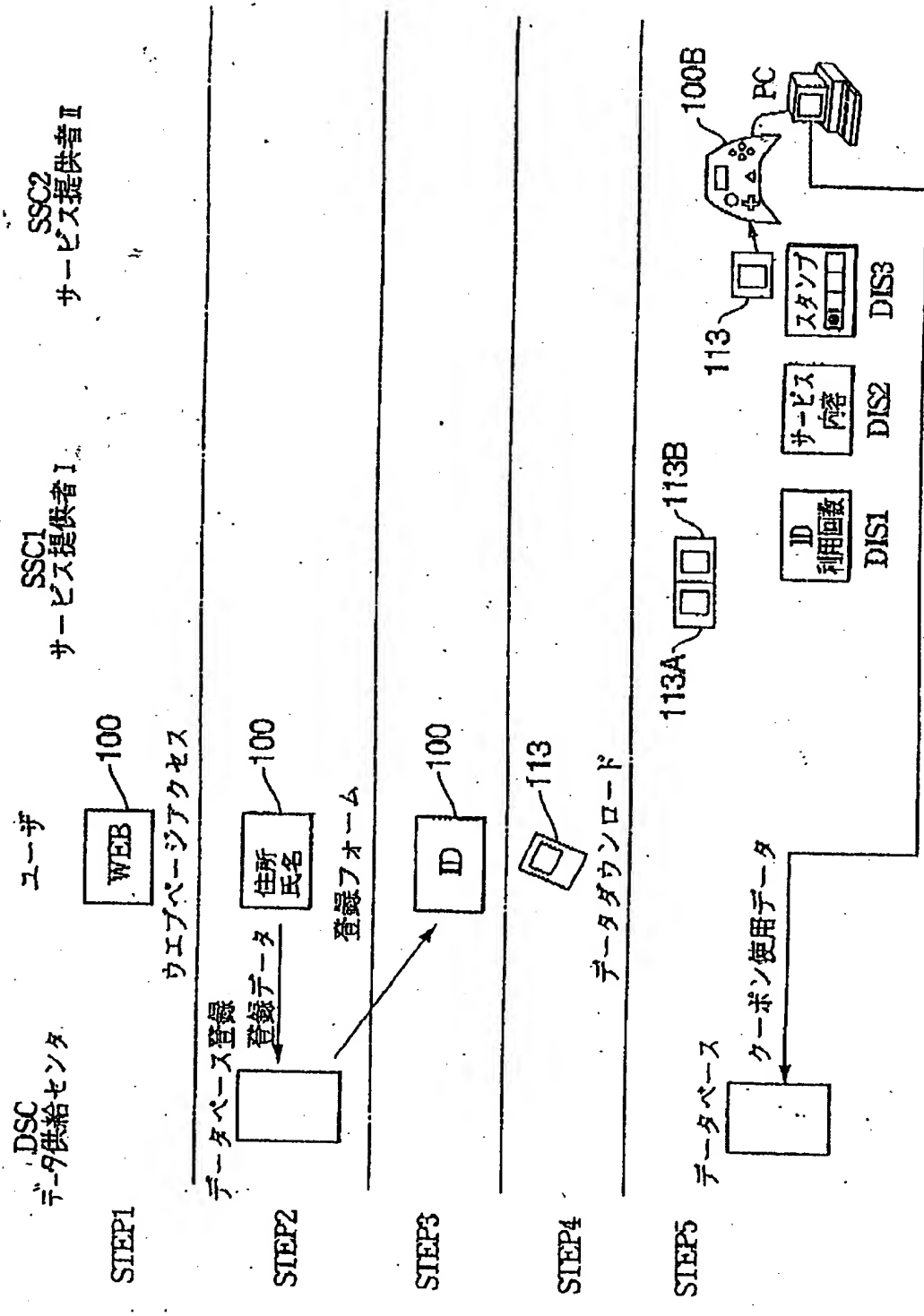
下記クーポンの有効期間の満了日が近づいています。

必要なクーポンでしたら、再度ダウンロードしてください。

ダウンロード：2000, 6/30-'00

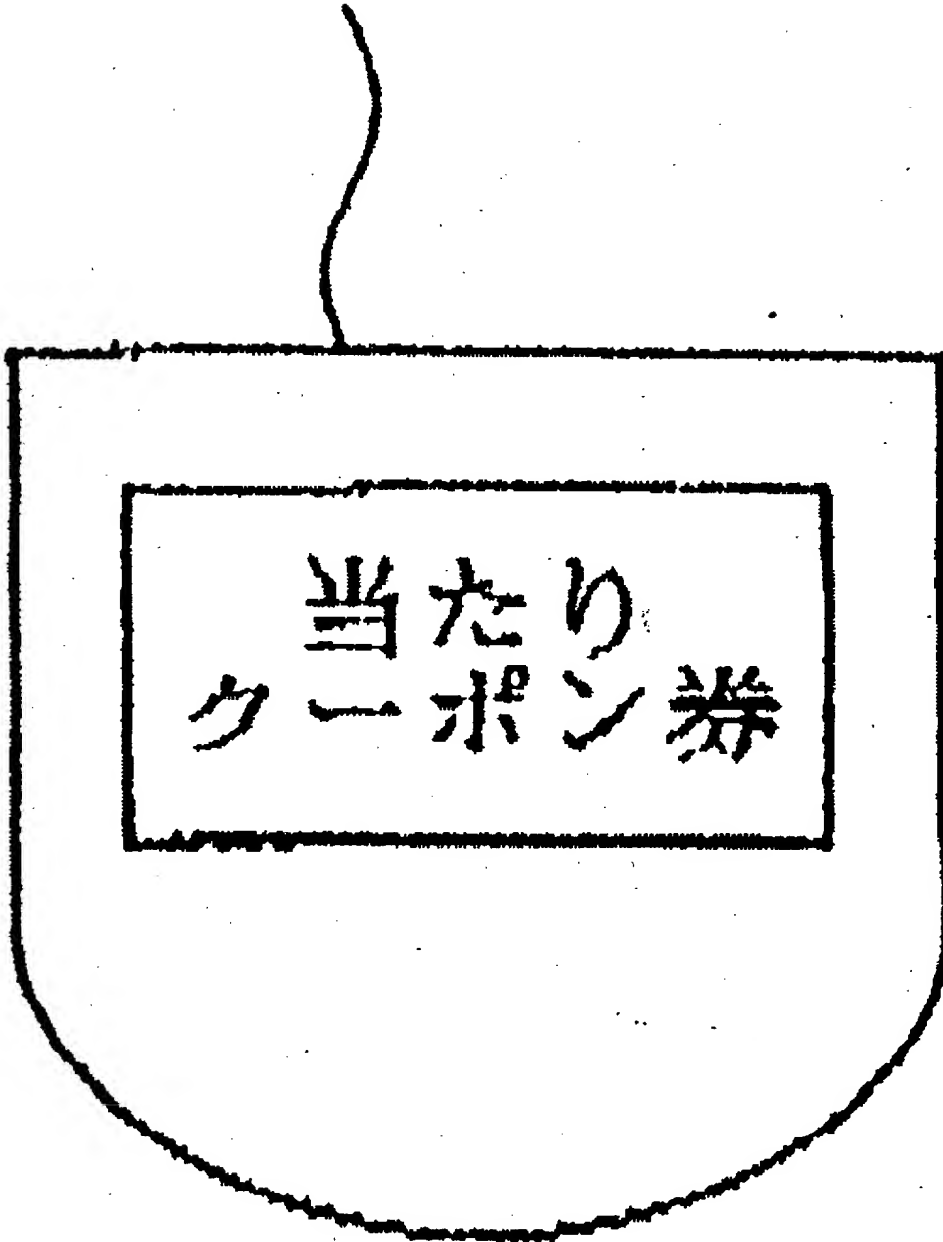
有効期間：10日間

【図14】



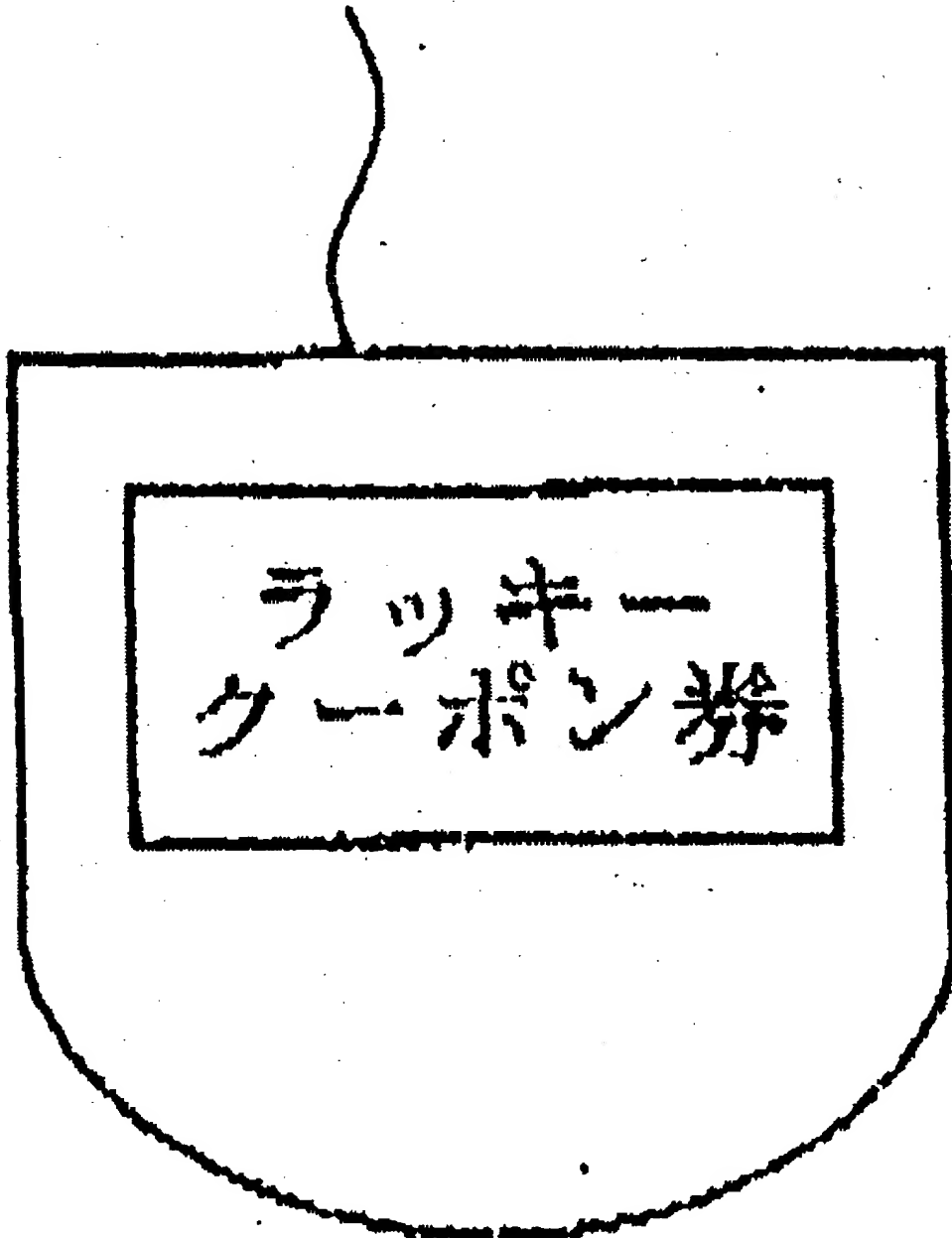
【図15A】

113X



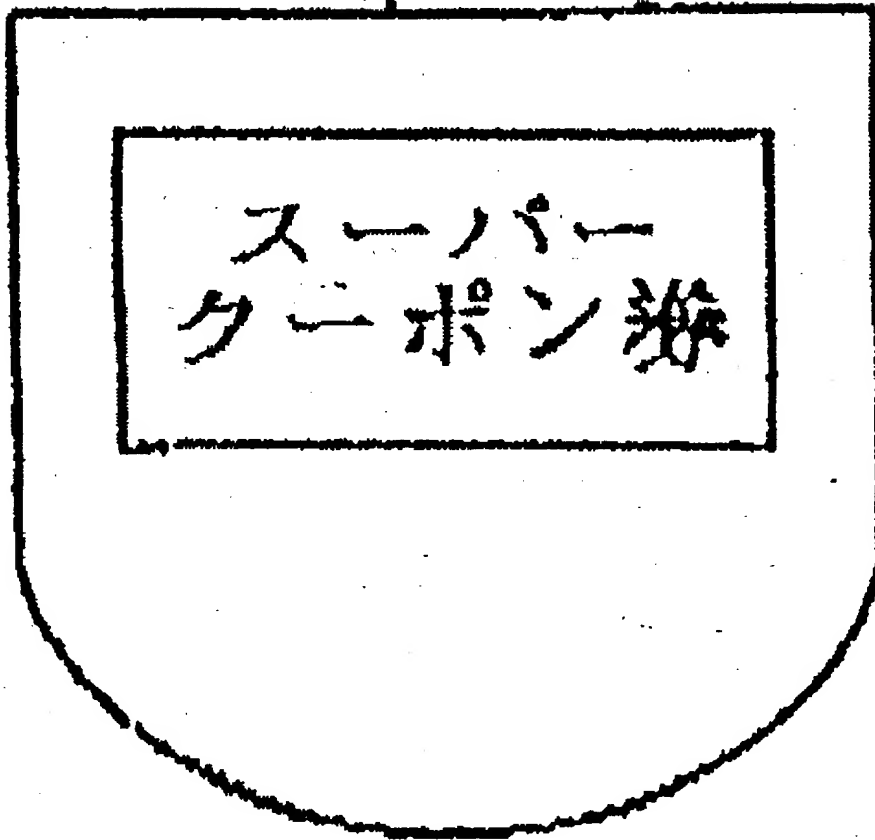
【図15B】

113Y

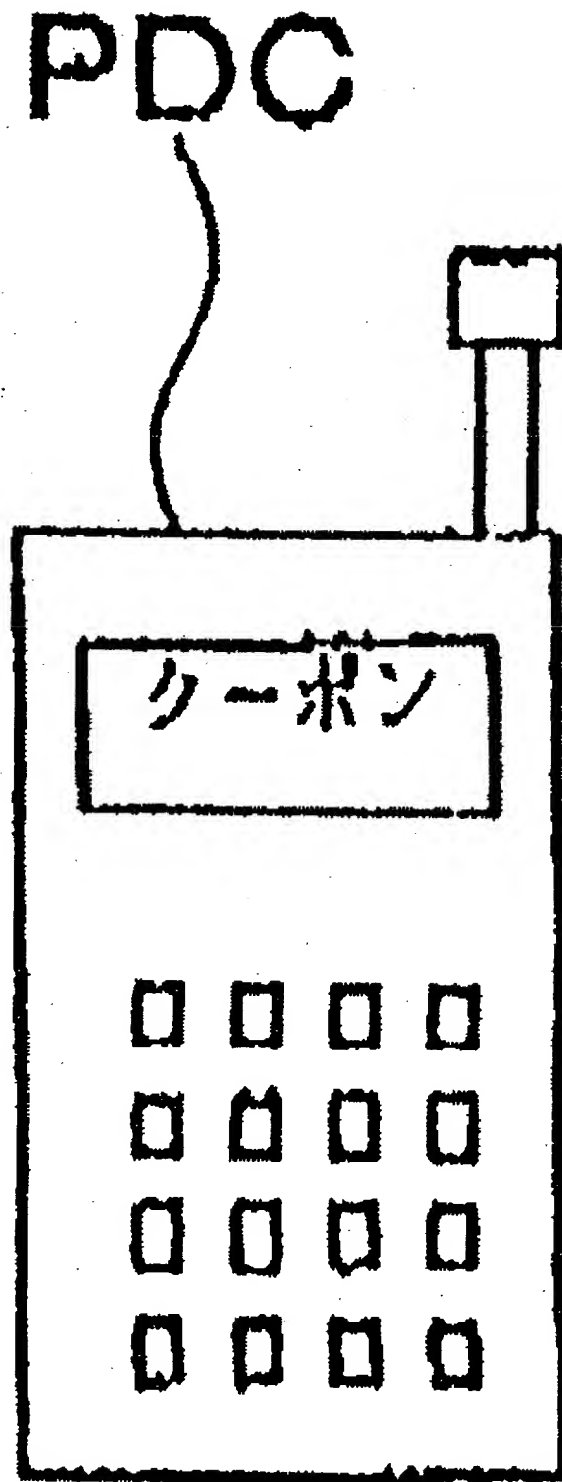


【図15C】

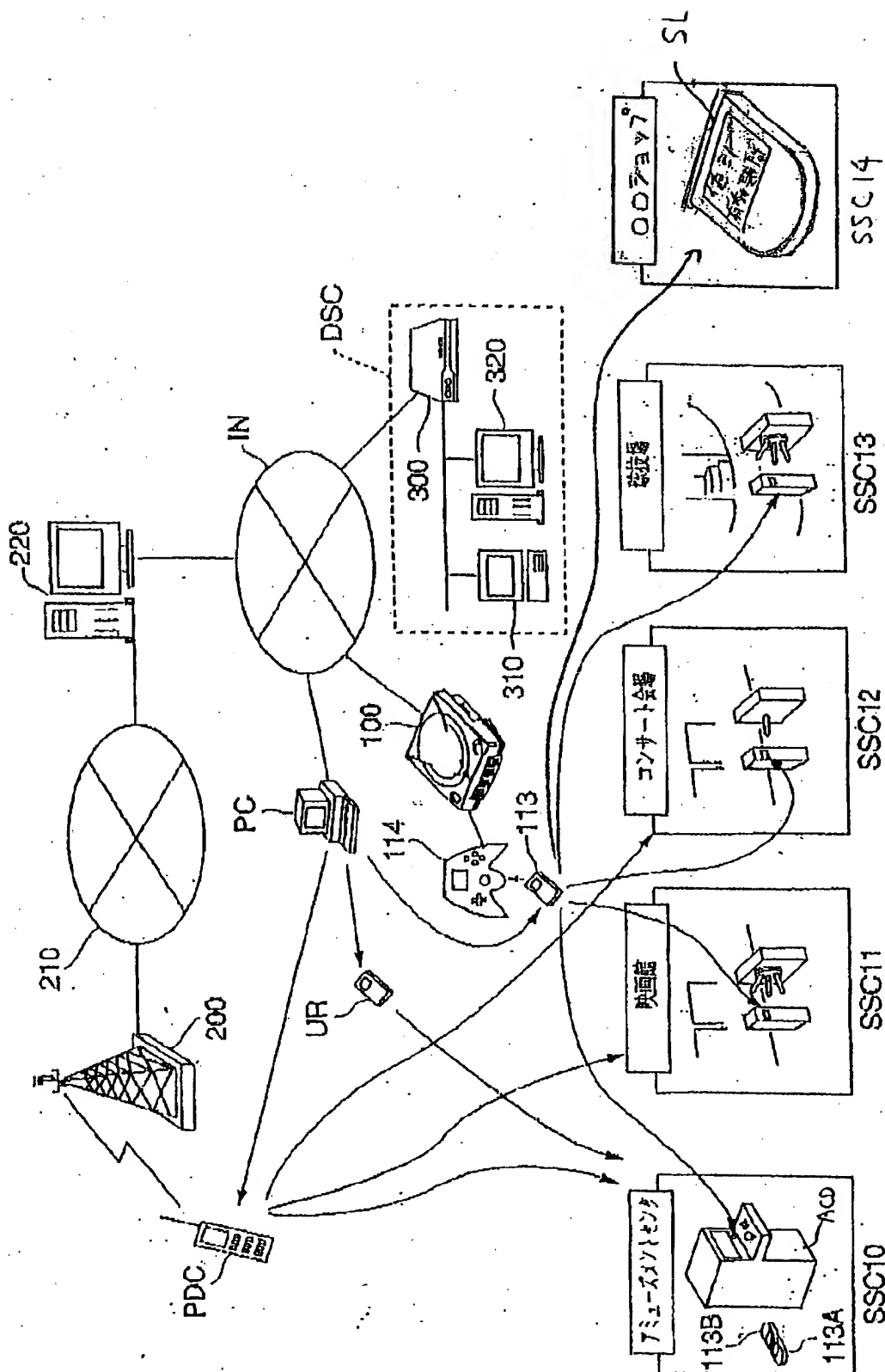
113Z



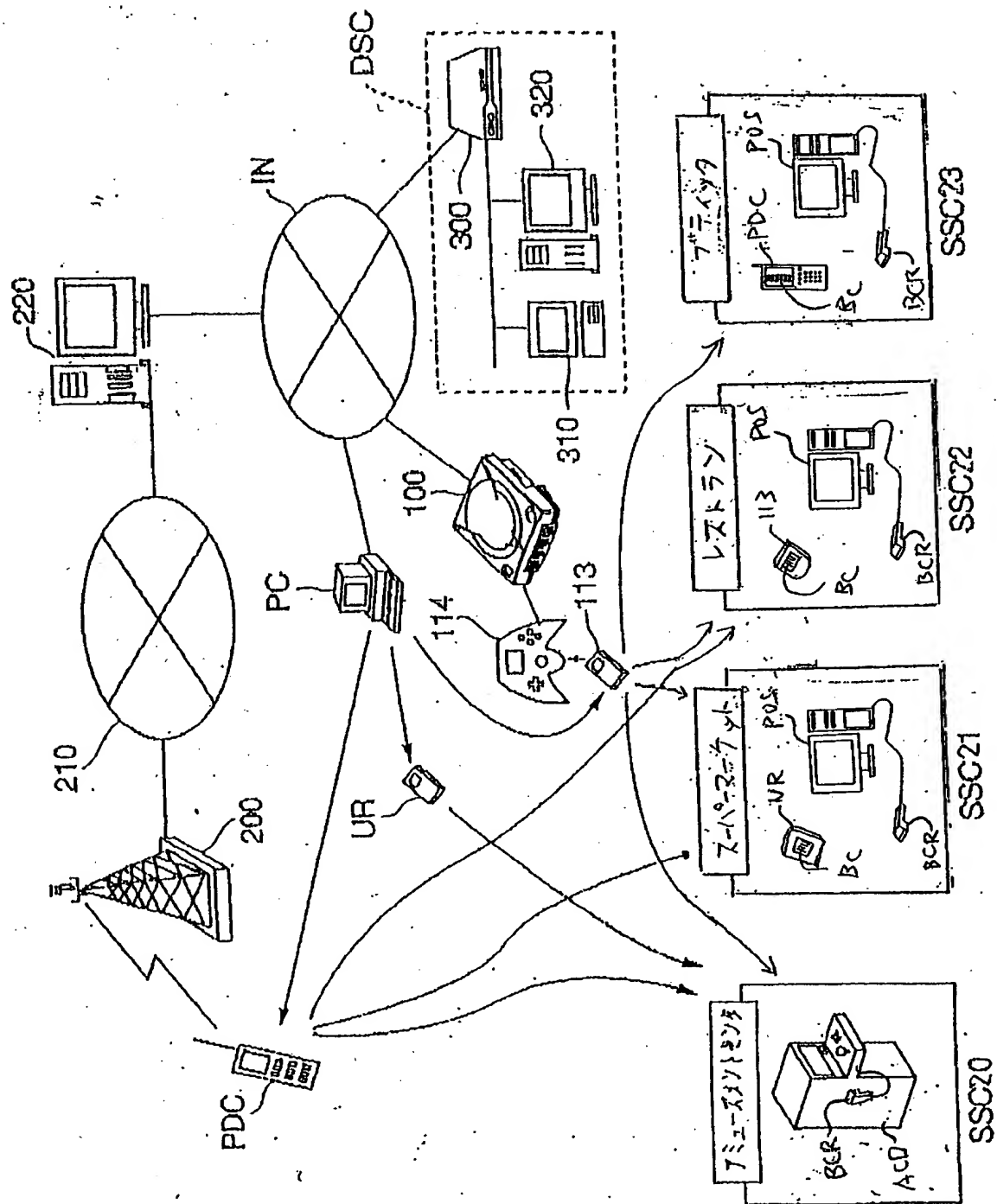
【図15D】



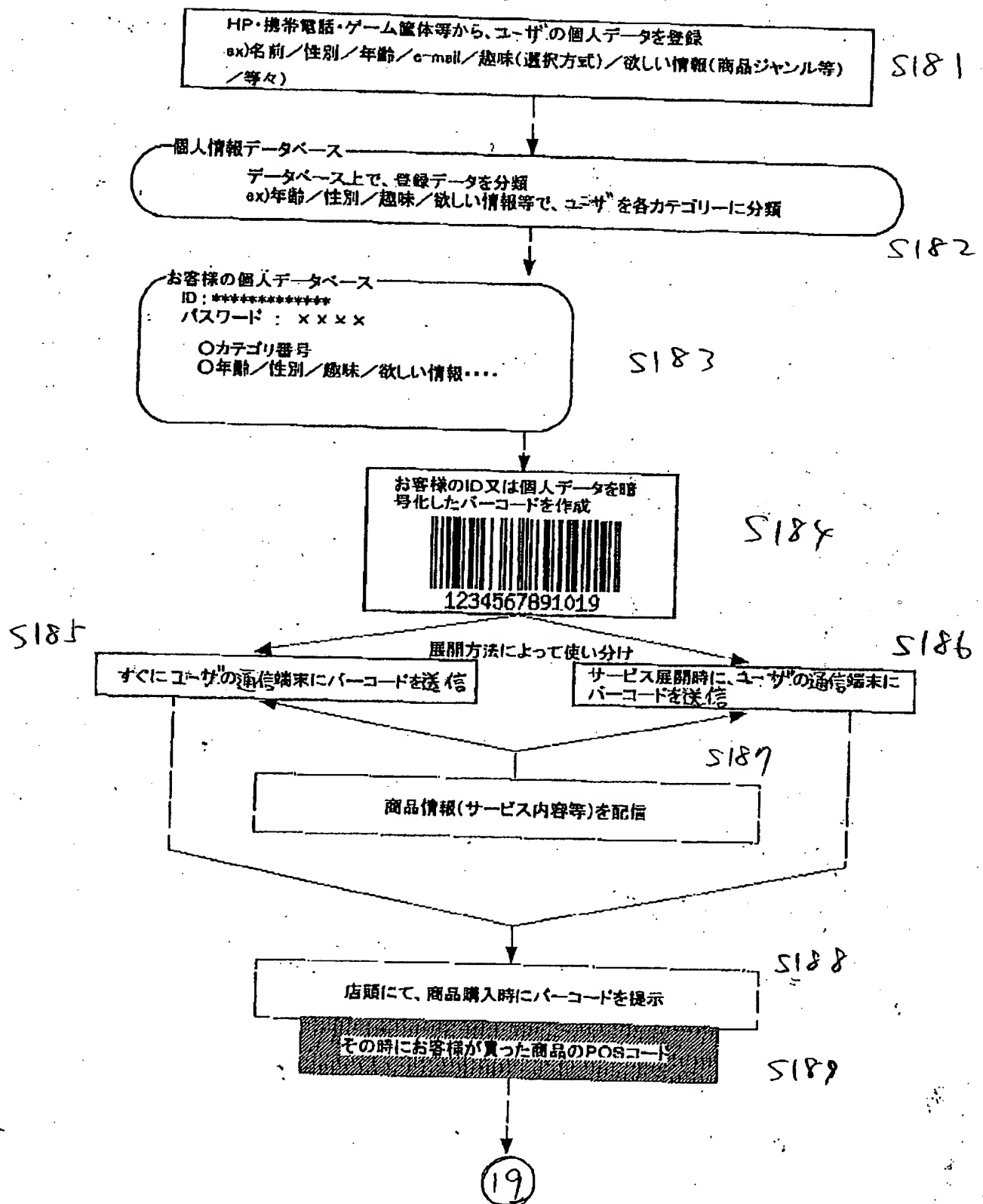
【图 16】



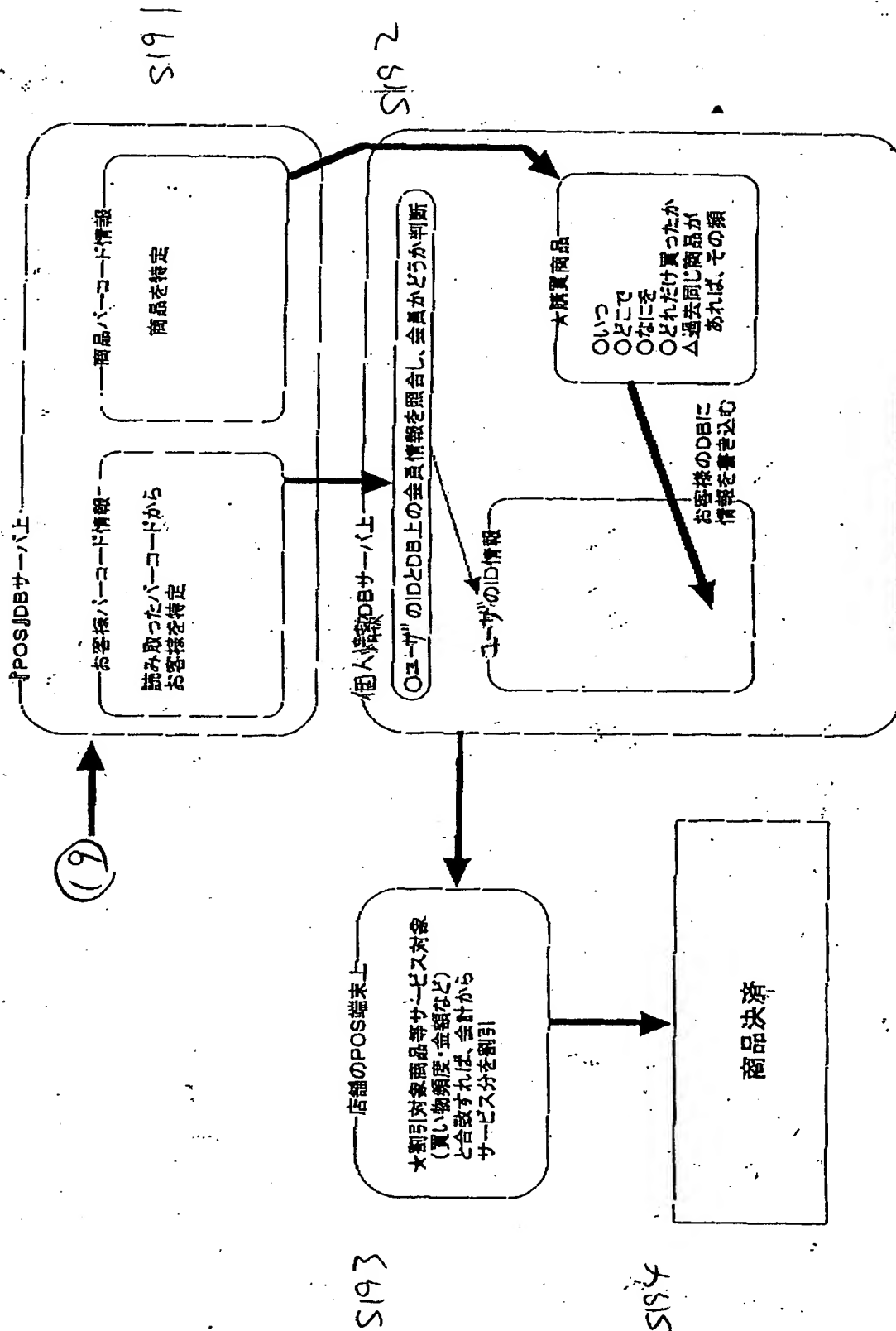
【図17】



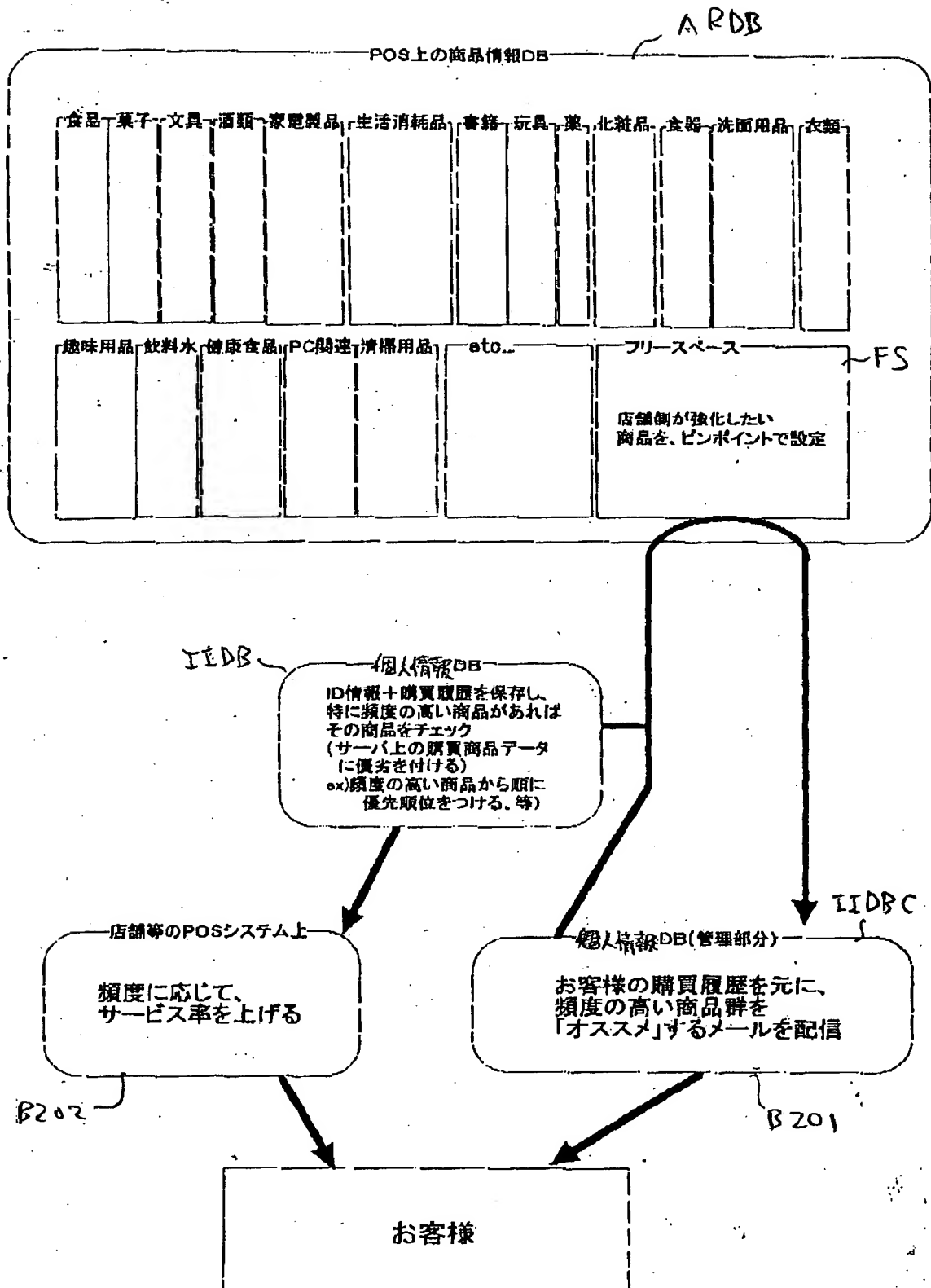
【図18】



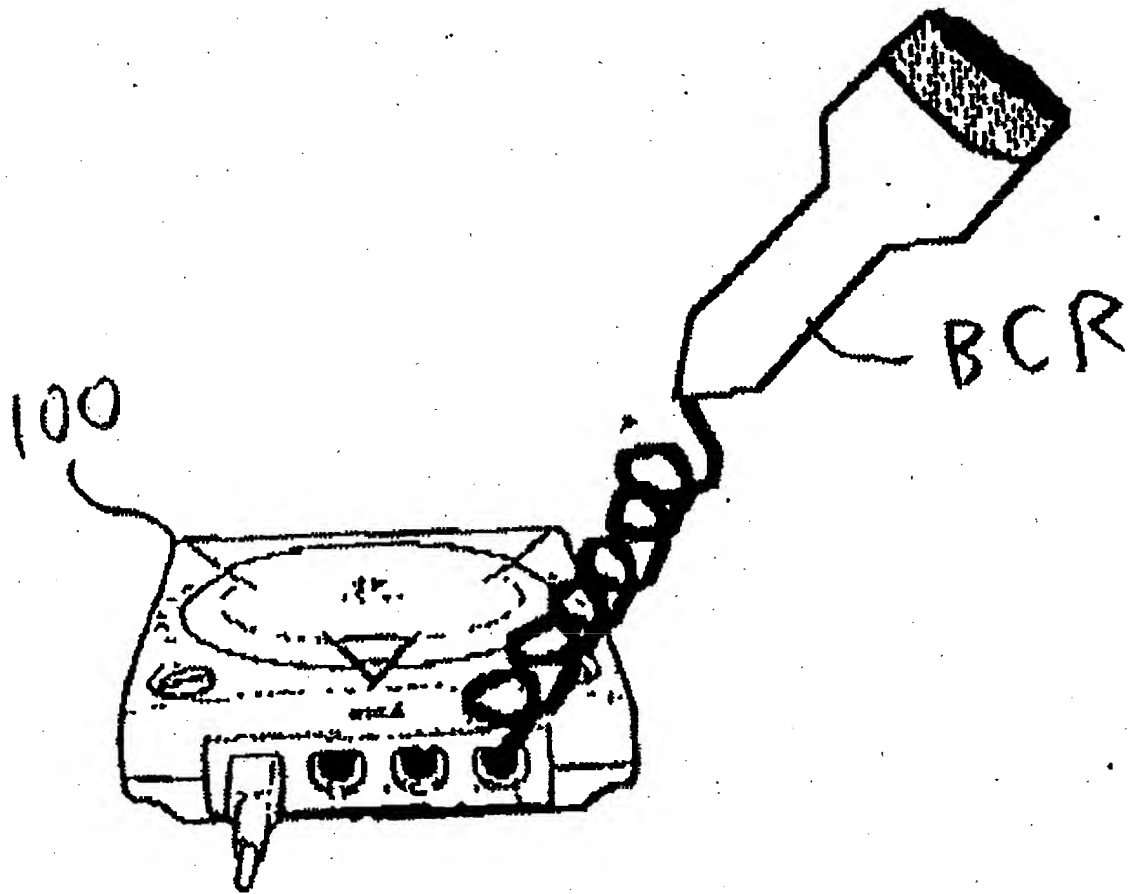
【図19】



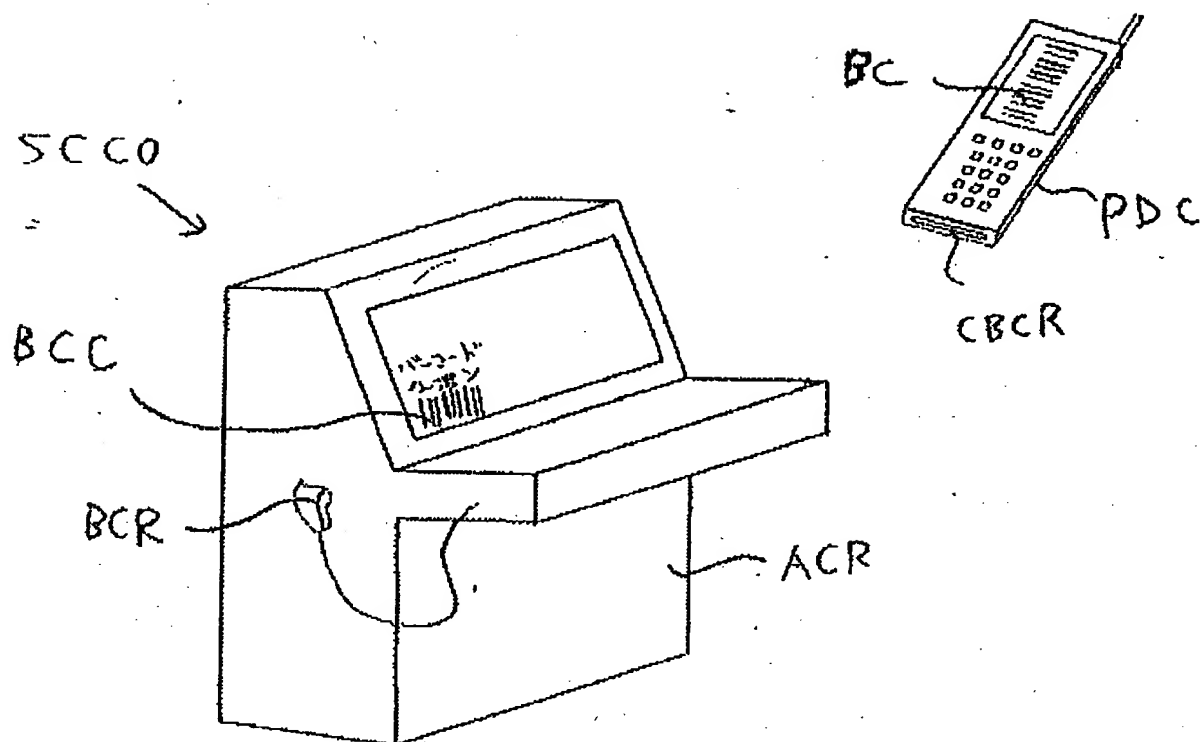
【図 20】



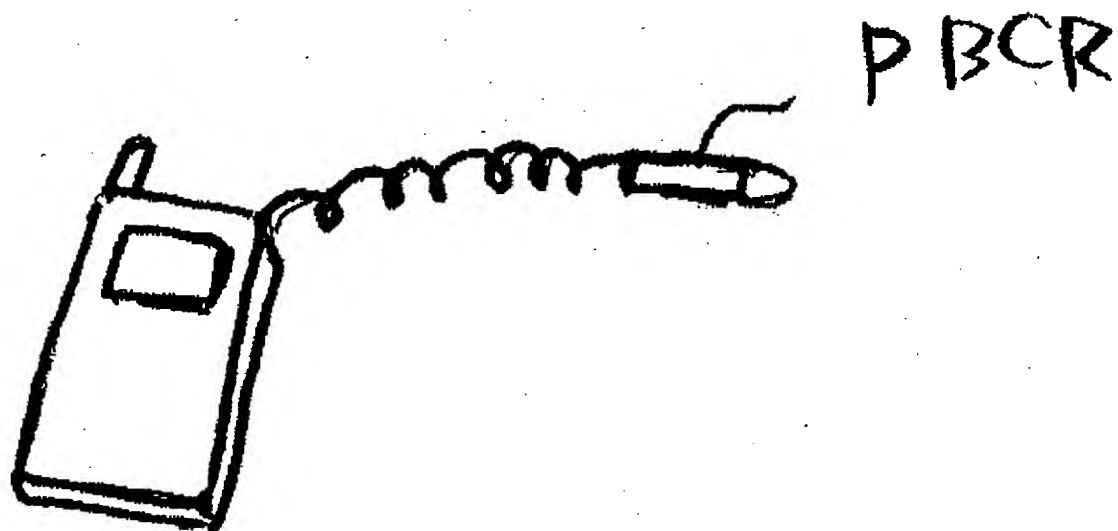
【図22】



【図23】



【図24】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 多様な通信端末によるサービスチケット発行システムおよびサービスチケット発行サービスの実現。

【解決手段】 複数のゲーム装置 1 0 0 1 ~ 1 0 0 n がインターネット I N に接続され、さらにインターネット I N にはサービスチケットを発行するデータ供給センタ D S C が接続されてる。データ供給センタ D S C には通信回線を介して複数のサービス提供者 S S C 1 ~ S S C m が接続され、例えばゲーム装置 1 0 0 1 のユーザはバックアップメモリ 1 1 3 1 にサービスチケットのデータを格納した状態で、いずれかのサービス提供者 S S C 1 に持参して提示する。

【選択図】 図 6

認定・付加情報

特許出願の番号	特願2000-338311
受付番号	20001890385
書類名	特許願
担当官	鈴木 ふさゑ 1608
作成日	平成13年 7月 3日

<認定情報・付加情報>

【提出日】	平成12年 9月30日
【特許出願人】	
【識別番号】	000132471
【住所又は居所】	東京都大田区羽田1丁目2番12号
【氏名又は名称】	株式会社セガ
【代理人】	申請人
【識別番号】	100079108
【住所又は居所】	東京都港区虎ノ門3-5-1 37森ビル8階 TMI総合法律事務所
【氏名又は名称】	稲葉 良幸
【代理人】	申請人
【識別番号】	100080953
【住所又は居所】	東京都港区虎ノ門3-5-1 37森ビル8階 TMI総合法律事務所
【氏名又は名称】	田中 克郎
【代理人】	申請人
【識別番号】	100093861
【住所又は居所】	東京都港区虎ノ門3丁目5番1号 37森ビル8 03号 TMI総合法律事務所
【氏名又は名称】	大賀 眞司

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000132471]

1. 変更年月日 1990年 8月 9日
[変更理由] 新規登録
住 所 東京都大田区羽田1丁目2番12号
氏 名 株式会社セガ・エンタープライゼス
2. 変更年月日 2000年11月 1日
[変更理由] 名称変更
住 所 東京都大田区羽田1丁目2番12号
氏 名 株式会社セガ